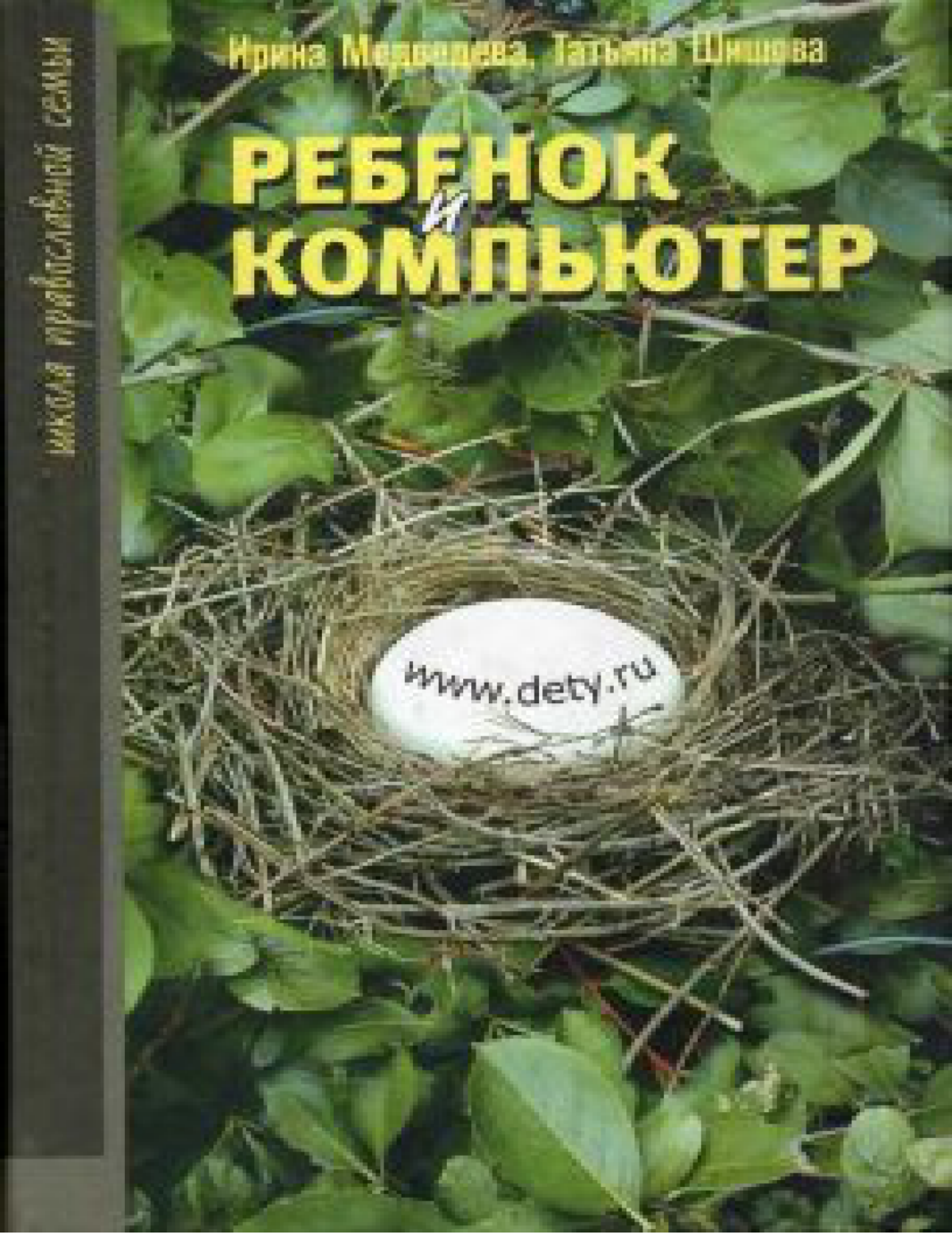
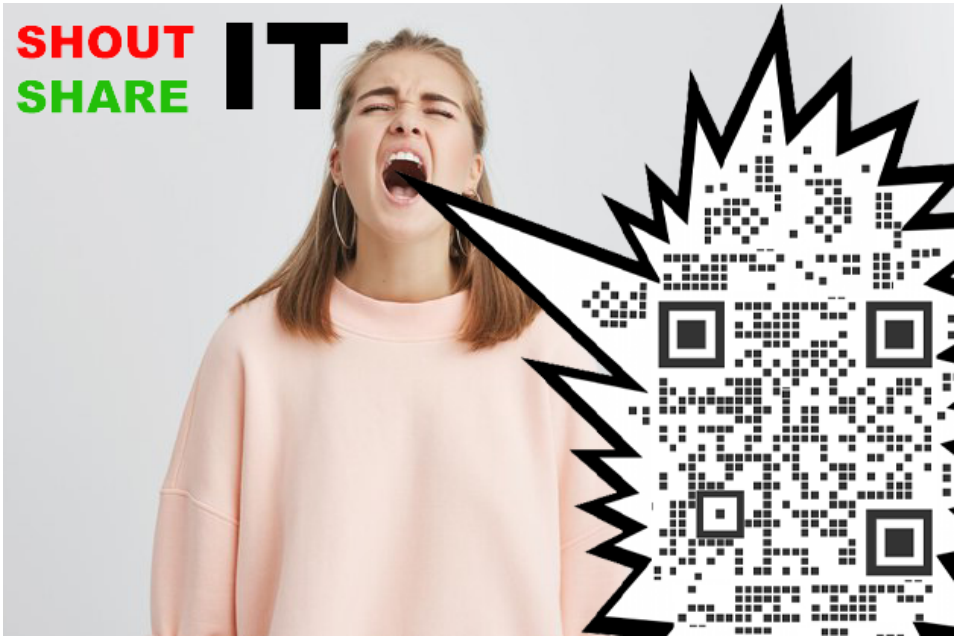

Школа православной семьи
Ирина Медведева, Татьяна Шишова
РЕБЕНОК И КОМПЬЮТЕР
www.dety.ru


SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Издаётся по благословению благочинного Клинского округа Московской епархии протоиерея Бориса Балашова

За каких-нибудь десять лет компьютерные игры стали неотъемлемой частью детского досуга. Множество семей уже не мыслит без этого жизни. Но специалисты всё уверенней говорят об опасности компьютерной зависимости. О чём не подозревают родители, разрешая детям играть в компьютерные игры? Почему дети так к ним тянутся? Чем их заменить? Об этом и о многом другом рассуждают в книге известные психологи, педагоги, врачи, публицисты и священники.

- И. Я. Медведева, Т. Л. Шишова
  - ОТ СОСТАВИТЕЛЕЙ
  - И. Я. Медведева, Т. А. Шишова
  - Т. А. Шишова
  - НОВЫЙ ВИД НАРКОМАНИИ?
  - М. Н. Миронова
    -
    - Рисунки интернет-зависимых детей
  - КАЙ В ЦАРСТВЕ СНЕЖНОЙ КОРОЛЕВЫ
  - ОСТОРОЖНО: ЛУДОМАНИЯ!
  - К. В. Зорин[2]
  - МЕДИА-НАСИЛИЕ: ДЕТЯМ ПРИВИВАЮТ СТРАСТЬ К УБИЙСТВУ
  - ИНТЕРНЕТ-НОВОСТИ ОБ ИНТЕРНЕТЕ
  - СМЕРТЬ У КОМПЬЮТЕРА
  - А. В. Ермаков[5]
  - Т. А. Шишова
  - КИБЕРЗАВИСИМЫЕ
  - ЖИВЫЕ РЫБЫ ПЛЫВУТ ПРОТИВ ТЕЧЕНИЯ
  - АЛЬТЕРНАТИВА
  - СПИСОК ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКИХ КЛУБОВ
    - 1. Военно-патриотические молодёжные клубы Средней России
    - 2. Военно-патриотические молодёжные клубы Северо-Запада России
    - 3. Военно-патриотические молодёжные дружины Поволжья
    - 4. Военно-патриотические молодёжные клубы Урала

- 5. Военно-патриотические молодёжные клубы Сибири
- 6. Военно-патриотические молодёжные клубы Дальнего Востока
- 7. Военно-патриотические молодёжные клубы Северного Кавказа
- 8. Военно-патриотические молодёжные клубы Украины
- 9. Военно-патриотические молодёжные клубы Белоруссии

- notes
  - 1
  - 2
  - 3
  - 4
  - 5

И. Я. Медведева, Т. Л. Шишова
РЕБЁНОК И КОМПЬЮТЕР
(Сборник материалов)

ОТ СОСТАВИТЕЛЕЙ

Нам, детским психологам, приходится постоянно общаться с родителями наших пациентов. Это самые разные люди: служащие, рабочие, священники, учёные, музыканты и бизнесмены; бедные, среднего достатка и богатые, молодые и не очень; верующие и далёкие от церковной жизни. И практически все хотя бы краем уха слышали о том, что компьютерные игры – вещь, для детей и подростков вредная. Во всяком случае, беседуя на эту тему, редко встречаешь сопротивление. Как правило, мамы и папы (особенно мамы) согласно кивают головой и дают понять, что факт отрицательного влияния компьютерных игр на их ребёнка им давно известен. Но тут же заявляют о невозможности изменить ситуацию. Дескать, ничего не поделаешь, привычка. Попробуй, отними – такое будет вытворять! Да и куда спрятать компьютер? Вещь, в наше время необходимая, без неё не обойтись. Не говоря уж о том, что в школе есть такой предмет – информатика. От неё-то уж никак не отвертеться, обязательный предмет! Когда говоришь, что на уроке информатики компьютер используется в качестве рабочего инструмента, а вовсе не для игр, родители немедленно возражают: этот «инструмент», поскольку он нужен для информатики, хочешь – не хочешь, приходится держать дома. А разве можно проследить, что ребёнок делает, сидя у экрана, – готовится к уроку или играет?

Больше всего в этих дискуссиях поражает то, с какой лёгкостью (чуть ли не с удовольствием!) взрослые расписываются в полной беспомощности по отношению к собственным детям. Мало ли что ещё приходится держать дома? – Лекарства, уксусную эссенцию, 90-процентный спирт для компрессов и т.п. И тут вопрос охраны детей как-то не дискутируется. Не дискутируется скорее всего потому, что не вызывает ни сомнений, ни затруднений. По-видимому, это взаимосвязано – сомнения и затруднения. Когда родители не сомневаются в том, что та или иная опасность смертельна для их ребёнка, они, как правило, находят возможность его от этой опасности уберечь. А в случаях, когда им опасность такой уж серьёзной не представляется, сразу возникает разговор о больших трудностях её устранения.

Именно поэтому нам показалось необходимым собрать книгу, в которой прозвучат мнения разных и очень компетентных людей, что даст возможность читателю ознакомиться с истинным положением дел в вопросах влияния компьютерных игр на психологию, психику, физическое здоровье и духовную сферу ребёнка. Надеемся, родители, прочитав составленный нами

сборник, уже не будут спрашивать, как оградить детей от компьютерных игр и уж тем более утверждать, что это сделать невозможно.

Тема «ребёнок и компьютер» была нами впервые затронута около десяти лет назад в книге «Дети нашего времени». Конечно, что-то с тех пор изменилось к лучшему, и самое благоприятное изменение состоит в том, что существующая на сегодняшний день верховная власть не разрушает государство, а, напротив, восстанавливает его и укрепляет. Но, к сожалению, многие печальные тенденции эпохи разрушения пока что сохраняют свою актуальность. Ведь общественное поведение довольно инертно, во всяком случае, куда инертнее, чем политические курсы.

Поэтому нам показалось возможным опубликовать главу из книги «Дети нашего времени» практически без всяких поправок, предупредив лишь о времени её написания, и открыть ею сборник. Ею, потому что это, пожалуй, самое мягкое из всего, что здесь сказано.

И. Медведева, Т. Шишова

И. Я. Медведева, Т. А. Шишова
ГОСУДАРСТВО – ЭТО Я

…Фон, на котором растут и развиваются наши дети, прямо скажем, неблагоприятный. Да что «неблагоприятный»! Катастрофический. И по своей катастрофичности в русской истории беспрецедентный. Ведь сокрушённое государство не только не заменено реально новым, нет даже фантомного образа этого нового. Как сказал поэт, «образа мира, в слове явленном».

Зато образы власти ярки и персонажны настолько, что могут конкурировать со злодеями из волшебных сказок – Кощеями, лешими, водяными. И главное определяющее свойство представителей власти тоже восходит к мифологии. Это злокозненность. Что сейчас слышит ребёнок уже в раннем детстве? Что они обманывают, надувают, грабят, издеваются, не дают жить, отключают электричество, не платят зарплату, закупают за границей вредную еду, бомбят мирные города, убивают ни в чём неповинных жителей, плодят бомжей и беспризорников, обрекают всех, в том числе и детей, на голодную смерть и вообще хотят всех уморить (последний мотив становится всё более популярен). То есть в самом что ни на есть буквальном смысле слова это враги народа.

Причём если взрослые принимают сегодняшнюю ситуацию как нарушение нормы, поскольку в их детстве и власть была несколько другой, и достижения гласности были не столь велики, то наши дети иного и не знают. Враждебная человеку власть для них импринтинг, первообраз, прочно впечатавшийся в память. В памяти этих детей уже нет картинок типа «воин с ребёнком на руках», «главы государства на трибуне Мавзолея, обнимающие девочку с букетом», «дядя Стёпа – милиционер». Нет государства как института отцовства, нет Отечества.

А какие чувства порождает безотцовщина? Чувство отверженности, неполноценности, беззащитности. Отсюда множественные страхи и – как обратная сторона медали – агрессия. Недаром психологи и психиатры сейчас приходят в ужас от бурного роста детских фобий и подростковой агрессивности.

Крах государственного патернализма в любом случае создаёт избыточные психические нагрузки для отдельной личности. У нас же это особенно опасно. Не будем забывать о глубинной тяге русских к общинности, с одной стороны, и о глубинном анархизме, – с другой. Когда государство стабильно, общинность играет доминирующую роль, а анархизм существует в скрытом,

подавленном виде. Как принято выражаться в генетике, это рецессивный ген. Общинность же – главенствующий, доминантный. Ну, а в периоды смуты анархизм, наоборот, может занять – и занимает! – основную позицию. Но самое опасное, когда «вольница» становится коллективной. То есть ослабленное нестабильностью общинное чувство заражается вирусом анархии. Вот она, гремучая смесь, приводящая одних в банды, а других на баррикады! Нынешние дети напитываются этой гремучей смесью с самого рождения.

А если учесть, что современная масс-культура несёт в себе мощнейший заряд агрессии, то получается, что подпитка происходит и изнутри, и извне. Посмотрите мультфильмы, которые показывают сегодня малышам: и сюжет, и изобразительная манера, и интонации героев, и даже частота кадров – всё провоцирует агрессию. Её буквально закачивают в ребёнка. К совершеннолетию современные дети успевают увидеть по телевизору десятки тысяч (!) убийств. Причём красочных, с выдумкой – на любой вкус.

А компьютерные игры? Цель в них – убийство, основное действие – убийство. Чего стоят одни только восклицания дошкольника, сидящего за пультом домашнего компьютера! У матерей, воспитывавшихся не на таких кровожадных забавах, стынет сердце, когда из соседней комнаты доносится тоненький голосок: «Меня убили! Я убит!»

Вообще компьютерные игры заслуживают и серьёзного исследования, и серьёзного разговора. Здесь мы скажем лишь о том, что они подспудно формируют у современных детей психологию сверхчеловека. А что ещё может получиться из ребёнка, который уничтожает отдельных людей или даже целые города и государства простым нажатием кнопок? Он сидит перед экраном, а там – много маленьких движущихся человечков, изображённых вполне реалистично. Этакие ожившие лилипуты, и ребёнок-Гулливер ими владеет. Он может в любое мгновение эту жизнь остановить, прервать.

Нам возразят: дескать, раньше дети играли в войну, в солдатики. Разве там не убивали? Даже в шахматах и шашках, где «едят» фигуры противника, тоже совершается условное убийство.

Всё это так, но в компьютерных играх граница условности недопустимо сдвинута в сторону реализма. И сдвигается всё больше и больше. Недаром сейчас принято говорить о виртуальной реальности.

И вот какое мы сделали наблюдение: степень увлечённости компьютерными играми прямо пропорциональна психологическому дискомфорту. Иными словами, чем больше у

ребёнка – обычно у мальчика – психологических трудностей в жизненной реальности, тем глубже он погружается в виртуальную. Конечно, уход от реальности в мир фантазий, грёз и игры всегда был присущ людям с тонкой, ранимой психикой. Но чтение книг и тем более творчество требуют немалых усилий. (Сверхчеловеком, творцом себя можно почувствовать только путём преодоления. А тут всё по дешёвке, почти задаром! Научился быстро нажимать на кнопки – и ты король.

Когда вы слышите, что ребёнок ничем, кроме компьютерных игр, не интересуется, не обманывайтесь словом «интерес». Не может у интеллектуально полноценного ребёнка вызывать устойчивый интерес то, что так однообразно и легко достижимо. Интерес в другом. Он лежит за пределами игры и называется жаждой власти.

Но это не власть какого-то сверхразума, сверхволи – в общем, всего того, чем бредили в конце XIX – начале XX века поклонники Ницше. Сегодня сверхчеловек – это герой криминальной субкультуры. Если можно так выразиться, субчеловек, сниженный, примитивный и, что самое существенное, агрессивно насаждающий эту примитивность как наивысшее жизненное благо. Этакая суперрептилия, которая желает, чтобы все покорно ползали под её толстым брюхом.

Стихия редукционизма – а попросту говоря, примитивности – захлёстывает земной шар. И на Западе дети мало читают и до опупения смотрят телевизор или играют в компьютерные игры. И там у умных взрослых это вызывает тревогу. (В Германии, например, многие культурные родители не держат дома ни видео, ни компьютер, ни игровую приставку, чтобы у детей не было соблазна.) Но там реализации «сверхчеловеческих» претензий мешают крепкое государство, исполняющиеся законы, дееспособные полицейские службы. У нас же разгулу своеволия сейчас ничто не препятствует.

Напротив, оно всячески подпитывается и даже возводится в ранг высочайшего достоинства! Сколько уже сказано и написано про то, что мы росли зажатыми, закомплексованными! И что наши дети зато будут раскрепощёнными и свободными. Сказано – сделано. И, конечно, с пресловутым русским размахом. Потрясённая этим размахом английская журналистка рассказала землякам о посещении одного элитарного детского сада в Москве, где воспитатели разговаривают с детьми… стоя на коленях! Чтобы не возвышаться над ними и тем самым не унижать милых крошек. «Мы воспитываем маленьких принцев и принцесс», – гордо прокомментировала «коленопреклонённость» взрослых директриса сада.

Безусловно, этот случай анекдотический, но примеров частных школ, в которых на детей совершенно «не давят» и они посещают уроки по желанию – сегодня пойдут к одному учителю, завтра к другому, а послезавтра вообще останутся в коридоре – сколько угодно. Да и во многих государственных школах ученики с малолетства дышат «воздухом свободы», который проникает в классы сквозь разбитые стёкла. И там со школьного двора несётся отборный мат, а восьмиклассницы мало чем отличаются с виду от проституток.

И вот какая вырисовывается общая картина: государственная власть «отвратительна, как руки брадобрея», воспитатели и учителя – то есть школьная власть – вообще не власть, а обслуживающий персонал, родители потакают своеволию ребёнка, путая его со свободой. «Пусть вырастет хозяином жизни! – говорят они и с тайным удовлетворением добавляют. – Ничто на него не действует: ни уговоры, ни просьбы, ни ремень. Если что вобьёт себе в голову – всё равно настоит на своём!..» Плюс подпитка властолюбия компьютерными играми и боевиками, где герои – крутые супермены, по сути, ничем не отличающиеся от уголовников. Плюс криминальный воздух в стране…

«Государство – это я», – говорил Людовик XIV. В разорённом русском королевстве сейчас подрастают миллионы людовиков. И не только во дворцах, но и в хижинах, поскольку психология сверхчеловека растиражирована. Ещё несколько лет – и масса королей и корольков станет критической. «Я» будет много. А государств?

Т. А. Шишова
ДЕТИ И КОМПЬЮТЕР: В ПЛЕНУ У «УМНОГО ЯЩИКА»

В шестидесятые годы символом благосостояния нашего народа был телевизор, в семидесятые – магнитофон, в восьмидесятые – видео. Ну, а в начале девяностых – персональный компьютер. Его привозили из-за границы, а потом торжественно показывали гостям, уверяя, что с приобретением компьютера у людей начинается принципиально другая жизнь, ибо он открывает перед ними такие горизонты, даёт такие возможности… Короче, «вам и не снилось».

Теперь компьютером никого не удивишь. По крайней мере, в Москве. И, как часто бывает, голубая мечта, сбывшись, постепенно посерела. А местами даже почернела.

Выяснилось, что компьютер, конечно, облегчает человеку жизнь, но смысл жизни к нему не сводится. А у кого сводится, тот (точнее, его психика) вызывает серьёзные опасения. Погружаясь в виртуальный компьютерный мир, человек отчуждается от реального, перестаёт интересоваться окружающим миром, аутизируется.

Особенно уязвимы в этом отношении дети и молодёжь. Что вполне понятно: они ещё не сформировались и легко поддаются влияниям. А мир компьютерных игр так заманчив, красочен и главное, моден! Его усиленно рекламируют и в роскошных глянцевых журналах, и по радио, и по телевизору. Кто может устоять перед таким соблазном?

Дети, по крайней мере, не могут. И в последние годы всё больше родителей сетуют на то, что их чада слишком много времени проводят за компьютером, пренебрегая уроками, чтением книг, рисованием, посещением кружков и общением с друзьями. Потому что какое это общение, если ребята часами нажимают на кнопки, перебрасываясь только короткими восклицаниями типа: «Ах, ты так? А я тебе так!.. Ты куда? Получай! У, блин, промазал»!

Школа юного садиста

Особенно волнуются мамы. Что совершенно понятно. Не разделяя чисто мужского преклонения перед техническим

прогрессом, они склонны обращать внимание на морально-этическую сторону новейших достижений.

А компьютерные игры буквально нашпигованы всякой нечистью: монстрами, скелетами, привидениями, киборгами, злобными орками, людоедами… Ну, а дети под предлогом борьбы со злом, настраиваются, я бы даже сказала, программируются на садизм.

Вот, например, какие «полезные советы» даёт компьютерный журнал «Страна игр» ребятишкам, соблазняя их сыграть в игру «Аллоды: печать тайны»: «Миссия десятая. Логово людоедов. Как не сложно догадаться, в этой миссии вам придётся мучить толстых, волосатых монстров неопрятного вида, в простонародье именуемых людоедами. Опасного ничего нет, а денег можно загрести кучу… По пути вам встретится парочка первых людоедов, забейте их в полном соответствии с традиционной стратегией забивания крупной дичи… Перед мостом зарежьте ещё одного несчастного толстяка, заберите его скромные сбережения и продолжайте свой путь… Разные хрюшки-зверюшки вас, я надеюсь, не остановят, а перебить десяток бледно-жёлтых гоблинов не составит никакого труда…»

Неудивительно, что многие дети, насытив свою фантазию этими страшными образами, начинают пугаться темноты, жалуются на кошмарные сны, не соглашаются оставаться одни в комнате.

Четырёхлетний Ванечка панически боялся игры «Mortal Combat 4» («Смертельный поединок 4»). Сам он ещё играть в неё не умел, но видел, как играли двоюродные братья. Жуткие сцены мордобоя преследовали малыша в ночных кошмарах, он мочился в постель, сильно заикался. Однако всякий раз, когда братья запускали при нём эту игру, Ваня заворожённо следил за побоищем. А если его пытались увести в другую комнату, плакал и сопротивлялся.

Навязчивый страх темноты, смерти, одиночества и проч. характерен не только для маленьких детей, но и для подростков, увлекающихся компьютерными играми. Вы скажете:

– Но детей ведь не оторвать от экрана! Если б им было по-настоящему страшно, они бы не стремились к подобным играм.

Однако страшное не только пугает. Оно ещё и завораживает. Особенно когда происходит не с тобой, а с кем-то другим. Взрослые люди тоже любят пощекотать себе нервы «ужастиками», но только психика у них устойчивей, (И всё равно перебор «страстей-мордастей» зачастую приводит к нервному срыву!)

Я уж не говорю о том, что движущиеся изображения на цветном экране сами по себе, независимо от содержания игры,

обладают определённым гипнотическим эффектом. А музыка этот эффект усиливает ещё больше. Вы, наверное, и по себе замечали, как трудно бывает оторваться от экрана телевизора. Он притягивает, словно магнит. И ведь знаешь, что показывают муру, а встать и выключить сил нет. С компьютером то же самое.

Воспитательный эффект от подавляющего большинства компьютерных игр, мягко говоря, сомнителен, ибо их смысл почти всегда сводится к убийству. А где-то ребёнка могут заодно приобщить и к реалиям уголовного мира. Снова обратимся к красочному детско-подростковому журналу.

На сей раз рекламируется игра «Дон Капоне»: «Гордость и отрада семьи Клерикузо: 4 казино, приносящих по 4 млн. $ в неделю каждое, и стриптиз-клуб, дающий 3,5 млн. $ чистыми… Любые проблемы решаются за три выстрела… заодно и курьеров постреляем немного… Окно найма новых гангстеров (с такими умопомрачительными доходами нам доступны все девять профессий подпольного мира: вышибалы и стрелки, налётчики и снайперы, воры и киллеры, гробовщики, террористы и шофёры.)»

Наверное (даже наверняка!), взрослым, сочиняющим подобные рекламы, всё это кажется забавной шуткой. Но родителям ребят, напитавшихся психологией таких компьютерных игр, – не до шуток.

Но разве раньше дети не играли в войну?

Играли, но кроме подобных игр у ребят была ещё масса других, в которых никаким истреблением врагов даже не пахло. Теперь же игры типа лапты, городков, штандра, вышибал, горелок, бояр и проч. почти никому из современных мальчиков и девочек неизвестны. Настольные игры тоже в чести не у всех. Многим детям, сызмальства привыкшим к острым, захватывающим ощущениям, которые предоставляет компьютер, настольные игры кажутся чересчур пресными. А уж про ролевые игры, когда ребёнок спонтанно разыгрывает целые импровизированные спектакли, и говорить нечего. Это теперь «кино не для всех». У большинства не хватает фантазии. Но даже те, кто играют, обычно разыгрывают батальные сцены, до боли напоминающие эпизоды компьютерных игр. Их фантазия тоже не идёт дальше разнообразных видов магии и физического уничтожения противника.

И потом, когда дети гоняются друг за другом с пластмассовыми пистолетами, крича: «Падай! Я тебя убил!», это, согласитесь, мало похоже на настоящую войну. В компьютерных

же играх всё очень натуралистично. Там реализм – одна из главных приманок. В описании новых игр специально подчёркивается, что новый вариант ещё реалистичнее предыдущего. Лужи крови, мозги на стенах, оторванные головы – всё это изображается ярко и красочно. И сцены насилия прочно застревают в подсознании ребёнка.

«Невероятная по красоте графика. Кругом лишь трупы, кровавые ошмётки плоти и лужи крови… за стенами слышатся жуткие вопли и звуки отрываемых рук и ног. Разряды электричества, хлюпанье крови, рёв монстра и скрежет когтей. Дверь открывается и… нам в лицо радостно летит оторванная нога, демонстрируя свои незаурядные аэродинамические свойства», – расписывает достоинства очередной игры всё та же «Страна игр». И многие дети изо дня в день напитываются таким «питательным бульоном».

Новый вид наркомании

Детские врачи уже обратили внимание на то, что световые мелькания на компьютерном дисплее навязывают свои ритмы коре головного мозга. В результате у детей, увлекающихся компьютерными играми, могут возникнуть судороги и даже эпилептоидные приступы. А какое-то время тому назад в Японии разразился скандал, связанный с тем, что компьютерная графика в мультфильме спровоцировала у маленьких японцев массовые эпилептические припадки!

Детских психиатров волнует ещё и то, что любители компьютерных игр привыкают находиться в так называемом «пассивном возбуждении», когда удовольствие достигается без усилий, просто путём возбуждения подкорковых структур, заведующих этой эмоцией. Это оказывает расслабляющее влияние на личность, отбивает инициативу, действует как наркотик. Недаром такие дети ничем другим не интересуются, становясь как бы придатком к компьютеру.

Глядя на них, невольно вспоминаешь жестокий эксперимент, который когда-то был проведён над крысами. Им вживляли электроды в участок мозга, где располагается центр удовольствия, и крысы, позабыв про еду и питьё, до исступления нажимали на педаль, стимулируя этот центр.

Ну, а заворожённость злом, при том, что оно вызывает у детей запороговые страхи (фобии)?! В западной психологии уже существует целый раздел – так называемая «виктимология» (от слова «victim» – «жертва»). И утверждается, что у потенциальных

жертв насилия обычно бывает, мягко говоря, своеобразный характер: насильник действует на них, как удав на кролика; они и боятся его, и тянутся к нему, как загипнотизированные. Что это будут за мужчины? (Компьютерными играми, в основном, увлекаются мальчики). Даже если исковерканность характера не приведёт к нарушению половой ориентации (чего вполне можно ожидать, учитывая пропаганду безнравственности в подростково-молодёжной среде), всё равно садо-мазохизм ещё никому на пользу не шёл.

По моим, да и не только моим наблюдениям, особенно увлечены компьютерами так называемые «проблемные дети»: дети с заниженной самооценкой, плохо успевающие в школе, испытывающие трудности в общении со сверстниками, дети с задержкой психоэмоционального развития, с гиперактивностью, повышенно возбудимые и т. п. Чем больше у ребёнка психологических барьеров в жизненной реальности, тем глубже он погружается в виртуальную.

Конечно, уход в мир фантазий, грёз и игры всегда был присущ людям с хрупкой психикой. Но чтение книг и, тем более, творчество требуют усилий. А тут всё просто, да ещё у человека создаётся впечатление собственного всемогущества. Вы только представьте себе: ребёнок сидит перед экраном и распоряжается жизнью и смертью крошечных человечков. Простым нажатием кнопки он может уничтожить десяток врагов. В действительности он не умеет практически ничего: ни дать сдачи обидчику, ни залезть на дерево, ни подтянуться на турнике, ни затеять с соседями по двору игру в казаки-разбойники. Но ему это и не нужно! Зачем, когда есть гораздо более лёгкий способ ощутить себя суперменом?

Вот и растут наши дети физически ослабленными, боящимися реальной жизни. Притязания у них завышены, а волевой потенциал, необходимый для того, чтобы добиться желаемого результата, маловат. При малейшей трудности они пасуют, не доводят дело до конца и именно поэтому зачастую плохо учатся, не любят читать, не проявляют интереса к творчеству. В результате несоответствия завышенных притязаний ребёнка его реальным возможностям в душе возникает внутренний конфликт, дискомфорт. И как следствие – ещё большая невротизация. Компьютер же даёт «проблемным» детям шанс уйти от неприятной реальности и почувствовать себя победителями. Беда только в том, что виртуальная реальность затягивает, это своего рода наркотик.

В странах Запада психиатры уже объединяются в специальные ассоциации для помощи пострадавшим от компьютерной

наркомании. (Такая ассоциация создана, например, в Германии.)

Появляются жертвы «умного ящика» и у нас. Вот очень типичный случай. Костя с детства был робким и необщительным. А в старших классах замкнулся ещё больше. Единственным местом, где он чувствовал себя нормально, был компьютерный клуб. Постепенно Костя стал проводить там всё больше и больше времени. Теперь он практически не учится, ворует деньги и просиживает в клубе с утра до ночи. Стал агрессивным, совершенно утратил контакт с родителями, но даже слышать не хочет об изменении образа жизни. Производит впечатление одержимого, но считает себя абсолютно здоровым, а своё поведение – нормальным.

Другой юноша – назовём его Глебом – тоже незаметно пристрастился к компьютерным играм. Но, в отличие от Кости, более адекватно воспринимает реальность. Глеб понимает, что с ним творится неладное, хочет отказаться от игры в компьютер, но сделать этого не в состоянии. Стоит ему не поиграть хотя бы один день, как у него начинается типичная «ломка». Мать водила его к нескольким психиатрам. Толку чуть. Врачи разводят руками. Для них это тоже совершенно новое явление, и непонятно, с какого боку тут подступиться. Прописанные лекарства не помогают.

Но даже если ребёнок не становится компьютерным наркоманом, «умный ящик» всё равно разрушительно действует на его здоровье. Вот что рассказала в интервью газете «Клиент» (16 – 20 октября 2000 г.) заведующая отделом НИИ гигиены и охраны здоровья детей и подростков Научного центра здоровья РАМН Марина Степанова: «В первую очередь страдает зрение… Риск появления или прогрессирования уже имеющейся близорукости возрастает. У ребёнка может возникнуть компьютерный зрительный синдром, напоминающий конъюнктивит: глаза краснеют, и ощущение такое, как будто в них насыпали песок… Ребёнок замыкается в виртуальном мире и не получает навыков общения, а это пагубно влияет на психику… Мы проводили специальное исследование и выяснили, что дети сильно устают от всевозможных «стрелялок» и «догонялок»… У особо эмоциональных игроков даже подскакивает давление. Аркадные игры провоцируют агрессивность».

В общем, хотя влияние компьютерных игр на психику человека изучено пока мало, даже то, что уже известно, выглядит не особенно привлекательно. Поэтому трижды подумайте прежде, чем покупать ребёнку компьютер или игровую приставку. Мало ли, что он просит?!

Несколько лет назад я была в Германии, и меня поразило, что почти ни в одном доме (а я общалась с очень большим

количеством людей) не оказалось ни компьютера, ни всяких там «Денди» и «Нинтендо». Не потому, что моим знакомым это было не по карману! Отнюдь! Люди они были вполне состоятельные. А на мои удивлённые вопросы в один голос отвечали, что не хотят вводить в соблазн своих детей. И ничего, дети не чувствовали себя обделёнными.

Но если компьютер всё-таки куплен…

Конечно, бывает, что без компьютера в доме не обойтись: он требуется взрослым для работы. Но не секрет, что родители нередко покупают «умный ящик» не для себя, а в подарок ребёнку, то есть исключительно для игр. А потом сетуют, что им трудно ограничить чадо в пользовании его собственной вещью. Но ведь это так понятно! Как говорится в одном бородатом анекдоте, «моя селёдка, куда хочу – туда и вешаю». Вы же потом ещё и будете самодурами, отнимающими у несчастного дитяти подарки. Так что разумнее не создавать ситуации, из которой потом будет сложно выпутаться. Лучше с самого начала расставить нужные акценты.

Даже если вам лично компьютер не особенно нужен, но вы считаете, что современный ребёнок не в состоянии прожить без «стрелялок» и «бродилок», не афишируйте это. Сделайте вид, будто покупаете компьютер себе. Тогда вам легче будет устанавливать правила пользования. А они должны быть достаточно жёсткими: полчаса, максимум час в день. На самом деле и этого слишком много. Врачи говорят, что шести – семилетние дети могут без ущерба для здоровья заниматься за компьютером не более 10 минут. Ученики 2 – 3 класса – 15 минут. В 4 – 6 классе норму можно повысить до 20 минут, в 8 – 9-ом – до 25 минут, и только в 10 – 11 – до получаса.

Ваш ребёнок, конечно, проявит недовольство, но ему надо популярно объяснить, что подолгу сидеть перед дисплеем вредно для здоровья. Услышав знакомую мотивировку, он, скорее всего, не будет сильно возмущён этими ограничениями. В конце концов, вы же следите за тем, чтобы он (хотя бы приблизительно!) соблюдал режим дня, читал и писал в хорошо освещённом помещении, не утыкался носом в телевизор, чистил зубы, не ел много сладкого и проч. и проч. Главное, чтобы это не выглядело как наказание.

Не ставьте компьютер в детской. Это опять же предрасполагает к бесконтрольному пользованию. А если вы будете каждые две минуты заглядывать в комнату, проверяя, чем

занимается ваш ребёнок, он сочтёт, что вы за ним шпионите.

Для снижения дозы электромагнитного излучения стол, на котором стоит компьютер, должен быть не меньше 60 см в ширину. Старые модели мониторов (примерно пятилетней давности) намного утомительней для глаз, чем современные, выпущенные известными фирмами.

Следите также за тем, чтобы ребёнок во время работы за компьютером не сидел спиной к окну: блики на экране портят зрение.

Мимоходом замечу, что особенно опасны для здоровья компьютерные классы, где столы с компьютерами стоят друг за другом, как школьные парты, и за спиной у ребёнка оказывается задняя сторона монитора. Ведь современные мониторы сконструированы так, чтобы максимально снизить излучение от экрана. А это, соответственно, увеличивает излучение в других направлениях. Специалисты советуют расставлять в таких классах столы «в шеренгу».

Заинтересовывайте ребёнка разными другими играми. В последнее время психологи и педагоги заволновались, что традиционные детские игры находятся на грани вымирания, и в книжных магазинах появилась литература, из которой можно узнать правила многих несправедливо забытых игр. Не поленитесь сходить в магазин или в библиотеку, а потом увлечь ребёнка ручейками или горелками. В данном вопросе (как, впрочем, и во многих других) залогом успеха будет энтузиазм взрослого.

Важно и приучать ребёнка мастерить, рисовать, лепить – в общем, что-нибудь делать руками. Если квартира позволяет, выкроите ему уголок для мастерской.

Увлёкшись каким-нибудь ремеслом, ребёнок будет меньше тянуться к компьютеру. Но только надо проявить упорство, вовлекая его в новую деятельность, ведь «проблемные» дети боятся неудач и предпочитают заранее отказаться от всего того, что кажется им чересчур сложным.

Не внушайте ребёнку отношение к компьютеру как к сверхценности. Так, например, не стоит, чтобы возможность поиграть в компьютер была для ваших детей лучшей наградой за труды. «Умному ящику» следует отвести более скромное место в ряду других занятий. Давайте ребёнку понять, что в эти игры чаще всего играют со скуки, когда больше нечего делать. И не только на словах, но и на деле демонстрируйте ему, что в мире очень много интересного.

Ни в коем случае не демонизируйте «агрегат» жалобами на то, что ребёнка от него не оторвать. Вы ведь таким образом

расписываетесь в собственном бессилии и предрешаете своё поражение.

Если вы почувствуете, что компьютер начал затягивать вашего ребёнка, поскорее займитесь выявлением психологических причин, по которым вашему сыну (от компьютера обычно не оторвать мальчишек) милее всего общество «умного ящика».

Если он подражает друзьям, сведите его с детьми, у которых не такие суженные интересы. Уверяю вас, далеко не все современные дети – компьютерные фанатики! Если же причина в нём самом, выявите её и постарайтесь устранить. Да, есть дети, которых нужно учить общаться. И это труднее, чем обучение чтению и письму. Но не надо жалеть сил, ведь если пустить всё на самотёк, благоприятный период для овладения самым, может быть, необходимым для человека навыком – навыком общения – будет упущен. И когда вы спохватитесь (а рано или поздно это произойдёт, ибо столь важный пробел неизбежно скажется на многих сторонах жизни ребёнка), многое будет уже невосполнимо.

Игры играм рознь

Но разве среди моря компьютерных игр совсем нет хороших, полезных? – спросите вы. – Неужели все они жестокие и примитивные?

Нет, конечно. Есть развивающие игры, которые обучают малышей совмещать цвета, воссоздавать по памяти картинки, составлять предметы из геометрических фигур и т. п. Компьютер помогает ребёнку научиться читать, изучать иностранные языки. Есть компьютерные энциклопедии, преподносящие ребёнку знания в занимательной игровой форме. Широкой популярностью пользуются и так называемые интерактивные книги, напоминающие пластинки с любимыми сказками, но включающие в себя также игры, тренирующие память и внимание, предлагающие выполнить различные интересные упражнения на развитие навыков чтения, знакомящие юных пользователей с английским языком.

Дошкольникам и младшим школьникам можно предлагать «пазлы»: это развивает пространственное и логическое мышление. Дети с удовольствием играют и в филологические игры типа «Поля чудес». Им, естественно, хочется немного побыть на месте участников популярной телепередачи, а на дисплее всё как в телеэкране: и колесо фортуны вертится, и очки выпадают, и даже буковки, как в телепередаче, открывает длинноногая ведущая.

Да и чисто развлекательные игры не однородны. Одно дело тупой мордобой (так называемые «стрелялки»), где всё мастерство игрока сводится к умению нажимать на кнопки. И другое – «квесты» (от английского «quest» – «поиски»). В детских «квестах» действуют герои мультфильмов, там никого не надо убивать, в этих играх много по-настоящему смешного. А смысл игры сводится к достижению цели путём решения логических задачек.

Скажем, тебе надо открыть входную дверь, а в твоём распоряжении только верёвка и ключи от машины. Что делать? – Ты внимательно смотришь на экран и замечаешь грузовик. Так… А что если привязать верёвку одним концом к дверной ручке, другим к кузову, завести мотор и тронуться с места?

Подобные игры развивают не только абстрактное мышление, но и чисто бытовую смекалку, готовят детей к ситуациям, с которыми те могут столкнуться в реальной жизни. Между прочим, в «квестах» и мир более дружелюбный (хотя и здесь бывают исключения). Во-первых, он не делится только на своих и чужих, там много нейтральных персонажей, которые занимаются своими делами и не вовлечены в перипетии сюжета. А во-вторых, сообщников у ребёнка больше, чем противников. Согласитесь, в свете всего вышеизложенного это немаловажная деталь.

А если компьютер – это призвание?

Что ж, такое тоже, конечно, бывает. Но тогда тем более следует ориентировать детей на творчество. Однако на творчество особого рода – с применением компьютера. Пусть «умный ящик» станет лишь удобным инструментом для решения творческих задач. Как резец в руках скульптора. Ведь компьютер действительно даёт человеку широкие возможности.

Например, дети могут делать компьютерные мультики. Причём необычайных способностей для этого вовсе не требуется. Программы «Логомиры» и «Amazing Animation» вводят детей в мир компьютерной графики, позволяют им создать и, главное, оживить свой собственный мир.

Разумеется, поначалу работа мультипликатора потребует помощи взрослого, но не бойтесь. Во-первых, это действительно интересно, а во-вторых, ничто так не сближает поколения, как интересная совместная деятельность. Кстати сказать, в этом случае компьютер позволит ребёнку преодолеть страх неудачи, поскольку рисунок на экране – вроде бы не совсем настоящий рисунок. И так называемый страх чистого листа тут не столь

силён. Ну, а вдобавок компьютер позволяет быстро перебрать множество вариантов, остановившись на самом приемлемом.

– Однажды мы на занятии рисовали собаку, – рассказывает руководитель уникальной московской мультстудии Евгений Генрихович Кабаков, обучающий ребят компьютерной анимации, – а одна девочка наотрез отказывалась. «Не умею – и всё!» Тогда я ей предложил нарисовать хвост. Только хвост – больше ничего. А для затравки нарисовал «мышкой» какую-то закорючку. «Ну, как? – говорю. – Подходит? Нет? А вот такая?» Мы перебрали с ней несколько вариантов, и в конце концов выбрали подходящий. Потом я принялся точно так же малевать собачьи ноги… И вдруг девочка воскликнула: «Всё! Дальше я сама! Я всё поняла».

Постепенно они составили картинку, девочка вошла во вкус и стала работать самостоятельно. А вскоре начала рисовать и на бумаге, преодолев страх неудачи.

– Очень важно, – считает Евгений, – то, что компьютер предоставляет детям возможность вернуться на несколько шагов назад. Ведь как бывает, когда дети рисуют карандашами или красками? Ребёнок «запарывает» свою картинку и впадает в отчаяние. Вот, мол, было так красиво, а теперь мазня… Он не верит, что ему удастся заново воспроизвести удачный вариант и потому вообще отказывается рисовать. А в памяти компьютера эти варианты сохраняются. Когда дети осознают, что прошлое не пропадает бесследно, для многих это бывает настоящим потрясением. У них словно вырастают крылья.

Для детей помладше существует вариант «Перволого», в котором есть специальные заготовки – так называемые «проекты». Ребёнок может сделать открытку, выложить мозаичный узор, нарисовать картину, потом отпечатать это на принтере и получить уже не виртуальное, а совершенно реальное произведение, которое можно с гордостью демонстрировать знакомым.

И вот что характерно: дети, которых удалось заинтересовать компьютерным творчеством, теряют интерес к компьютерному смертоубийству. Что, впрочем, неудивительно. Человек, привыкший к качественной пище, уже не хочет довольствоваться дешёвым суррогатом. Но сперва он должен почувствовать разницу.

Компьютер – не молоток

Да, конечно, демонизировать компьютер не стоит. Но и тешить себя мыслью, что это просто удобный инструмент, ничем принципиально не отличающийся от других инструментов (скажем, молотка), тоже не следует. Молоток не выдаёт таких

красочных, завлекательных образов, не вступает в интерактивное общение, не оказывает гипнотического эффекта, не может программировать поведение человека.

Поэтому хорошенько взвесьте свои силы прежде, чем ввязываться в авантюру с приобщением ребёнка к миру компьютерных игр и интернета.

Да, пока ребёнок маленький, вы (при условии, что он привык вас слушаться), скорее всего добьётесь соблюдения режима. Но в подростковом возрасте, когда даже послушные дети нередко становятся строптивыми и своевольными, ваше чадо почти наверняка начнёт превышать установленные вами временные нормы, будет хитрить или даже открыто скандалить. А за те годы, пока он послушно играл по полчаса в день, у него уже начнёт возникать компьютерная зависимость. Как бы вы отреагировали, если бы вам предложили ежедневно давать ребёнку наркотик, но только в небольших дозах, «чтобы он не привык»? А ведь компьютерная зависимость сродни наркотической, это вовсе не гипербола.

Небезобиден и интернет. Психиатры и психологи утверждают, что компьютерные «чаты» затягивают подростков не меньше, если не больше, чем игры. Недавно я убедилась в этом сама.

Мне позвонила незнакомая женщина. Сославшись на такого-то и такого-то, давшего мой телефон, она рассказала печальную историю. Её мальчик рос умным и талантливым. Он писал стихи и рассказы, интересовался историей, очень много читал. Но физическое здоровье у него было слабым, и в девятом классе, после очередной долгой болезни, родители решили перевести его на домашнее обучение. А чтобы восполнить единственному сыну нехватку общения со сверстниками, купили первоклассный компьютер с подключением к интернету.

За полгода парень изменился до неузнаваемости. Теперь он почти не отходит от компьютера, книг не читает, стихи и рассказы забросил. Целыми днями лазит по компьютерной сети, «сидит в чатах», стал агрессивным, замкнутым, чёрствым, эгоистичным. Женщина плакала, а я не знала, что ей посоветовать, к кому направить за помощью.

Хватит ли вашего влияния на подростка, чтобы не допустить такого поворота событий? И к кому потом предъявлять претензии? Да и зачем? Дело-то будет сделано.

А разговоры про неотвратимость прогресса, которыми часто усыпляют себя современные люди… Неужели в жертву этому идолу нужно приносить всё? Даже психику и здоровье собственных детей?

В качестве послесловия

Недавно на моей лекции «Ребёнок и компьютер» женщина, сидевшая в первом ряду, попросила слово.

– Я хочу кое-что добавить, – сказала она. – Тут вот спрашивали, как отвадить детей от компьютера. А многим кажется, что, может, всё не так уж и страшно. Дескать, куда страшнее, если ребёнок будет чувствовать себя среди сверстников белой вороной… Мой муж работает экспертом в крупном банке, и его работа, как сейчас у многих, связана с компьютером. Но для особо ценных работников – а он как раз относится к их числу – в этом банке разработаны специальные санитарные нормы. Их здоровье тщательно берегут, они часто проходят медосмотры. За компьютером таким специалистам разрешают сидеть не больше сорока минут, после чего необходимо сделать трёхчасовой перерыв. Это соблюдается неукоснительно! А если у человека вдруг возникли какие-то мозговые нарушения, даже совсем незначительные, его и близко к компьютеру не подпускают, потому что он вредно действует на мозг. Ну, а те, кого можно заменить – их не жалко, они сидят перед монитором целый день…

А ведь у многих детей, обожающих компьютерные игры, как раз имеются различные мозговые нарушения! Например, ММД (минимальная мозговая дисфункция) – диагноз, который часто ставят детям с проявлениями гиперактивности. Значит, им компьютер вообще противопоказан, но об этом молчат. Действительно, зачем их жалеть? Дети же не «особо ценные работники»…

НОВЫЙ ВИД НАРКОМАНИИ?

Компьютер – заветная мечта каждого современного мальчишки. Да и многие родители считают «умный ящик» неотъемлемой составляющей достойного качества жизни, а потому покупают его ребёнку и дают деньги на игры в компьютерных клубах, которых в последние годы стали очень популярны. Но в среде врачей и психологов всё чаще раздаются голоса тревоги, предупреждающие о негативных последствиях этого модного увлечения и даже приравнивающие его к наркомании. Об этом наша беседа с доктором медицинских наук, заведующим кафедрой детской и подростковой психиатрии, психотерапии и клинической психологии Российской Медицинской Академии Постдипломного Образования, президентом Фонда социальной и психической помощи семье и детям **Юрием Степановичем Шевченко,** заведующим отделением Центра охраны психического здоровья детей и подростков **Анатолием Григорьевичем Мазуром** и врачом-психиатром, работающем в этом отделении, **Русланом Марсельевичем Гусмановым.**

А. Г. Мазур: В острое отделение 6-й психиатрической детской больницы, в перестройку переименованной в Центр охраны психического здоровья, попадают дети с трудностями поведения. В основном, родителей беспокоит то, что дети отказываются посещать школу, прогуливают уроки. Когда мы начинаем разбираться, выясняется, что многие из них вместо школы с утра до вечера просиживают в компьютерных клубах. Естественно, на это нужны деньги, так как клубы платные. Следовательно, начинается воровство. Куда дети тратят деньги, родителей обычно волнует мало. Для них важен сам факт воровства и то, что ребёнок не ходит в школу, связался с какой-то непонятной компанией, не ночует дома. С такими жалобами детей кладут именно в острое отделение больницы, вот почему они оказываются у нас. А в основе расстройства поведения сейчас всё чаще лежит чрезмерное увлечение компьютерными играми в салонах.

Корр.: А как же прошлогоднее постановление правительства Москвы о том, что после девяти часов вечера подросткам не разрешается находиться вне дома без родителей?

А. М.: Оно абсолютно не работает. Ведь если удалить подростков из компьютерных клубов, кто там останется? Взрослый человек там сидеть не будет, а подростки просиживают

сутками. В последнее же время у этих игр появился и криминальный оттенок.

Корр.: В каком смысле?

Р. М. Гусманов: Некоторые завсегдатаи компьютерных клубов превращают игру в средство заработка. Недавно наша отечественная команда, состоящая из молодых людей, заняла второе место в мире по сетевым компьютерным играм. То есть у нас уже появились профессиональные игроки. Делаются ставки, причём немалые. Соответственно, данная сфера начинает криминализоваться. Деньги делаются практически из воздуха. Можно сказать, появился новый вид бизнеса, основанный на эксплуатации незрелой психики ребёнка.

Корр.: Дети какого возраста особенно легко «подсаживаются» на компьютер?

Р. Г.: Подростки двенадцати – пятнадцати лет.

Корр.: Когда в Вашей врачебной практике впервые появились дети – жертвы компьютерных клубов?

А. М.: Пару лет назад ко мне обратился мой коллега, восемнадцатилетний сын которого, «зависнув» на какой-то военной стратегической игре, впал в психотическое состояние. В течение двух недель мы это состояние купировали, пришлось его лечить как настоящего больного. Так что проблема «проклюнулась» где-то два года назад, а в последнем году стала более отчётливо выраженной. Патология явно нарастает. Можно констатировать, что большая часть детей, поступающих к нам, в основе своих поведенческих отклонений имеет чрезмерное увлечение компьютерными играми. Наше отделение рассчитано на шестьдесят коек. Из них более трети пациентов – жертвы компьютерных игр. Они играют дни и ночи напролёт, пропадают в клубах сутками, тратят на это все деньги. То есть, компьютерные игры становятся мощнейшим дезадаптирующим фактором. Ребёнок уже не может без них жить, формируется так называемое влечение, с которым сам он уже не способен справиться. Необходимо участие психологов, социальных работников, педагогов, а подчас и врачей, которые помогли бы ребёнку выйти из этого состояния. Можно ли назвать это болезнью, я пока не знаю, вопрос требует специального изучения. Но факт тот, что состояние компьютерной зависимости ребёнка дезадаптирует, вышибает из жизни. Притом вышибает полностью, поскольку у ребёнка не остаётся других интересов, кроме игры. Она становится доминантой, как наркотик у наркомана. Поэтому можно сказать, что компьютерная зависимость – вид наркомании.

Корр.: А почему дети, увлёкшиеся компьютером, становятся повышенно раздражительными?

А. М.: Когда наркомана лишают наркотика, он, естественно, даёт реакцию, начинается ломка. Кроме того, длительная работа за компьютером, как и наркомания, вызывает выраженную астенизацию психики. То есть психика уже не в состоянии переносить нагрузки, которые она могла переносить раньше. Отсюда проистекает и более лёгкое формирование зависимости, и, естественно, факультативные симптомы в виде раздражительности, бессонницы, колебания настроения, агрессивности, импульсивности, повышенной утомляемости.

Корр.: Вы сказали, что проблема возникла два года назад. С чем это связано?

А. М.: Не могу сказать. Может, она была и раньше, но в нашей больнице она зазвучала именно в последнее время.

Р. Г.: Дело в том, что проблема новая и пока мало изученная. Родители обычно не обращают внимания на поглощённость ребёнка компьютером, если в его поведении не возникают другие ярко выраженные отклонения, такие как воровство денег, прогулы школы, бродяжничество. Кроме того, наши люди опасаются идти к психиатрам и тем более класть ребёнка в психиатрическую больницу. Это делают в самом крайнем случае.

Корр.: А как обстоят дела на Западе?

Р. Г.: Судя по публикациям, там эта проблема встала тоже недавно, с 1995 года, а особую остроту приобрела к началу нового столетия. В 2000 году появились серьёзные материалы в солидных журналах. Причём поначалу проблему разрабатывали психологи, а теперь уже подключились и психиатры, работающие в ведущих центрах и клиниках. Правда, на Западе, в основном, подростки страдают от интернет-зависимости. В наших домах интернет есть пока не у всех, и подростки идут в клубы. Компьютерные клубы стали своеобразным аналогом вокзалов, где ещё недавно дети, склонные к бродяжничеству, проводили всё своё время. Клуб – очень удобное место для таких детей. Во-первых, там нет милиции, которая теперь довольно строго охраняет вокзалы. Во-вторых, там интересные игры. В-третьих, можно выспаться и отогреться. А если повезёт, и разжиться деньгами!

Корр.: В основном компьютером увлекаются мальчики?

Р. Г.: В целом, да.

Корр.: Почему компьютер так притягивает детей?

Ю. С. Шевченко: Прежде всего он даёт все те эмоции, которые может, но не всегда даёт ребёнку жизнь. Это широчайший спектр, от положительных эмоций до отрицательных: восторг, удовольствие, увлечённость, досада, гнев, раздражение. И всё это можно испытать, не сдвигаясь с места! Есть и другой важный

аспект: ребёнок в игре получает власть над миром. Компьютерная мышка – как бы аналог волшебной палочки, благодаря которой, практически не прикладывая усилий, ты становишься властелином мира. У ребёнка создаётся иллюзия овладения этим миром. Проиграв, он может переиграть, вернуться назад, что-то переделать, заново прожить неудавшийся кусок жизни. Это особенно засасывает детей, которые болезненно ощущают свою неуспешность, детей, которым в силу тех или иных причин не удаётся идти в жизни по пути, так сказать, «радостного взросления».

Р. Г.: Мальчиков ещё привлекает реализация их агрессивных тенденций. Что греха таить, практически все подростковые компьютерные игры построены на агрессии и убийствах. Во многих играх происходит прямо-таки тотальный гомицид, дозволенное убийство. А ведь ролевая игра – не простое развлечение. В такого рода играх быстро усваиваются модели поведения. Поэтому в ряде стран детям до 18 лет запрещено играть в некоторые особо агрессивные компьютерные игры, так как они могут сподвигнуть незрелую, неразвитую личность на реализацию агрессивных импульсов уже не в игре, а в жизни.

Корр.: А какую опасность таит в себе интернет?

Р. Г.: Остановлюсь всего на нескольких моментах. Как вы знаете, в интернете есть так называемые «чаты» – специальные сайты для общения. Можно выходить в интернет под своим именем, а можно себе всё выдумать: имя, биографию, имидж. Так вот, у некоторых психически неустойчивых подростков в связи с этим возникают проблемы с самоидентификацией – происходит отчуждение «я», начинается раздвоение личности по типу компьютерной шизофрении. Приведу в пример девочку, которая выступала на таких чатах в пяти ипостасях. В конце концов, такие опыты пагубно отразились на её психике. Вторая же патология – когда ребята начинают лихорадочно рыскать по сайтам, бессмысленно скачивая информацию. Сама по себе информация им в общем-то не нужна, для них самоцель – «сидение в интернете». Ну, а для взрослых, как и на Западе, основную опасность представляет собой киберсекс и вовлечение через интернет в азартные игры, формирующие патологическую личность игрока.

Корр.: Какие дети имеют особую предрасположенность к компьютерной зависимости?

Р. Г.: Самое главное – личностная незрелость. Здесь, конечно, есть и биологические причины задержки роста личности, и какая-то психическая неполноценность.

Ю. Ш.: Можно установить корреляцию видов зависимости с

личностным преморбидом. Скажем, психически неустойчивых подростков больше привлекает возможность сиюминутного получения удовольствия, информации и т. п. Подростков эпилептоидного плана разработчики компьютерных игр подлавливают на азарте, на увлечении материальной стороной жизни и, конечно, на агрессивности. Шизоидам, которые плохо приспосабливаются к реальности, предоставляется возможность фиктивного овладения иллюзорным миром. А приманка для истероидов – это общение в сети, когда они могут примерять на себя разные роли, представать в разных обличьях и таким образом пытаться изжить свои комплексы. Но вообще-то эта проблема требует отдельного изучения.

Корр.: Какой в среднем период привыкания к компьютеру?

Р. Г.: Это опять же зависит от личности. Некоторые «зависают» сразу. Другие начинают потихоньку, с домашнего компьютера, потом попадают в клуб, и ситуация усугубляется.

Корр.: Какие игры пользуются особенной популярностью?

Р. Г.: Сетевая игра «Контр-страйк». По форме это обычная игра из серии «бродилок-стрелялок», но в ней есть реальные, живые соперники, а не машина-компьютер. Тот чемпионат, о котором я упоминал в начале беседы, был как раз по игре в «Контр-страйк».

Корр.: Часто приходится сталкиваться с мнением, что при всех минусах в приобщении ребёнка к компьютеру есть много положительного. Выскажите, пожалуйста, Ваше мнение.

А. М.: Компьютер искажает мышление ребёнка, учит мыслить не творчески, а технологически. Есть задача, итог и комплекс средств, при помощи которых можно решить эту задачу. Всё! Таким образом, мышление ребёнка программируется, творческие способности не развиваются. Происходит роботизация мышления, уходят эмоции, сострадание, человечность – то, что раньше всегда было присуще детям. Поэтому, на мой взгляд, для развивающегося ребёнка компьютер вреден. Чем позже мальчик или девочка за него сядут, тем лучше.

Корр.: В Москве есть Центр коммуникативных исследований, сотрудники которого занимаются изучением компьютерных игр. Они пришли к выводу, что современные игры преднамеренно моделируют девиантное, деструктивное поведение.

А. М.: Конечно! Такие люди сразу становятся не созидательными, творческими членами общества, а наоборот, разрушителями.

Корр.: Как должно реагировать общество на угрозу компьютерной наркомании?

Ю. Ш.: Оно должно осознать, что компьютерная наркомания

как, впрочем, и другие формы отклоняющегося поведения подростков, во многом связана с исчезновением общественно-государственного института инициации, с ликвидацией подростково-молодёжных организаций типа пионерской или комсомольской. Я сейчас говорю не о содержании их работы, а о форме. По форме такие организации естественны для любого традиционного общества. Неслучайно слова «пионер» и «скаут» переводятся одинаково – «разведчик». Разведчик во взрослой жизни. И когда никто эту разведку не организовывает, она организовывается стихийно. Но хотя бы данном случае не в виде подростковой банды, а в виде некоей параллельной жизни, дезадаптирующей ребёнка, уводящей его от реальности.

А. М.: Насчёт банды позвольте с Вами не согласиться, Юрий Степанович. В случае материальных затруднений подростки вполне могут объединиться в небольшую стайку и ограбить какого-нибудь сверстника: отобрать у него сотовый телефон или деньги и на них продолжить игру. У нас таких случаев сколько угодно.

Ю. Ш.: Необходимо, конечно, и детально, комплексно изучить проблему компьютерной зависимости. Здесь есть материал для очень многих специалистов: социологов, педагогов, психологов, медиков. Либо какое-то учреждение должно взять на себя проведение такой научной государственной программы, либо этим может быть неформальное объединение разных организаций, энтузиастов, государственных и негосударственных структур.

Корр.: Например, Ваш Фонд социальной и психической помощи семье и детям?

Ю. Ш.: Да, или же Ассоциация детских психиатров и психологов. В любом случае, без интегративного подхода изучение проблемы будет однобоким и малопродуктивным. К сожалению, в ближайшее время рассчитывать на то, что государство будет финансировать подобные исследования, не приходится. Поэтому если появятся какие-то внебюджетные источники финансирования, это было бы очень кстати. Кстати, для объединения нам вполне может пригодиться тот же самый интернет. Наверное, имеет смысл создать сайт для всех заинтересованных лиц и организаций, чтобы мы могли делиться информацией, создавать и реализовывать совместные научно-практические программы.

Р. Г.: Да, к сожалению, проблема компьютерной зависимости вошла в нашу жизнь всерьёз и надолго. Надеяться, что всё как-то само собой рассосётся, не приходится.

Корр.: Ну, а пока суд да дело, как врачи реабилитируют

подростков, «подсевших» на компьютер?

Р. Г.: Пока мы в самом начале пути и лечим таких ребят как обычных больных: и медикаментозно, и психотерапевтически. Но всех проблем это не решает.

Ю. Ш.: Конечно! Предположим, мы избавили ребёнка от его патологического влечения, дезактуализировали проблему. Но всё равно остаётся проблема инициации, поиска групповой подростковой среды, выстраивания взаимоотношений со сверстниками, обретения смысла жизни. Мы должны предложить альтернативы, эмоционально не менее привлекательные, но более социально приемлемые и не угрожающие потерей психического и физического здоровья.

Корр.: А что Вы можете сказать о случаях рецидивов? Насколько они часты?

Р. Г.: Как и у других больных с девиантным поведением. Мы в психиатрической больнице решаем сугубо медицинскую проблему, но социальная реабилитация, реадаптация детей затем повисает в воздухе и, конечно, вероятность рецидивов весьма высока. Если семья не меняет своих установок, не идёт на решение внутрисемейных проблем, то ребёнок, возвращаясь домой, вновь погружается в травмирующую среду.

Беседу вела Т. Л. Шишова

М. Н. Миронова
РЕБЁНОК И КОМПЬЮТЕР [1]

Для России начала третьего тысячелетия характерны стремительные перемены в различных сферах жизни. Новые социальные явления нельзя воспринимать однозначно. Так, в пользе и необходимости компьютера и интернета фактически никто не сомневается: они обеспечили широкий и быстрый доступ к различным видам информации. Однако информационное пространство наполнено и реальными угрозами. Эти угрозы не менее, а иногда и более реальны, чем пожары, наводнения, терроризм и радиоактивное заражение: чем менее опасность очевидна, тем более она велика. Прежде всего, эта неочевидная, скрытая опасность угрожает нашим детям.

Особую угрозу представляют некоторые компьютерные игры. В последние годы нередкими стали случаи обращения к специалистам (психологам, врачам, психотерапевтам) по поводу злоупотребления детей играми. Более того, число этих обращений приобретает характер устойчиво растущей тенденции.

И в науке сейчас появилось описание новых видов зависимостей, в том числе зависимости от компьютера и телеэкрана, которые, по мнению некоторых психологов, так же как любые иные (алкогольная, наркотическая и т. д.), крайне отрицательно сказываются, прежде всего, на личности человека, вызывают нарушения социального взаимодействия и деградацию нравственной сферы. Вместе с тем, в настоящее время скудны **эмпирические исследования**, показывающие воздействие компьютера на физическое и личностное развитие ребёнка. Гораздо больше выступлений публицистического характера. Среди них встречаются и такие, в которых утверждается, что в многочасовом погружении в мир компьютерных игр «ничего страшного нет», что «это с возрастом пройдёт», «весь мир осваивает компьютер – и ничего», и что это занятие весьма полезное – так как «язык компьютерных игр – язык новой культуры».

Для начала необходимо познакомить взрослых (которые по иронии судьбы оказались в несвойственной им роли наиболее наивной, непросвещённой части человечества) с современными компьютерными играми.

* * *

С технической точки зрения – это верх совершенства. Например, игры с видом «из глаз» компьютерного героя. Всё, происходящее на экране, как бы происходит и с играющим. Поэтому стремительно и неумолимо осуществляется идентификация с героем, полное вхождение в роль, погружение в виртуальную реальность игры. Если герой агрессивный, отрицательный, то **происходит идентификация со злом.** К таким играм необходимо отнести: postal, postal-2, Diablo, Diablo-2, Counter-Strike, Алиса и некоторые др. Особый тип игр этого класса – Дум-образные игры (Doom Ultimate, Doom II, Qvake, Qvake II, III, Hexen, Unreal, и др.), которые сразу после своего появления в 1994 году стали невероятно популярными. По сообщению психолога И. В. Бурлакова, в Дум-образных играх используются сценарии, активирующие так называемые **архетипы бессознательного.** Причём, именно данным обстоятельством объясняется их особая привлекательность: всё, что содержится в глубинах нашей психики, для нас чрезвычайно притягательно.

С точки зрения известнейшего швейцарского психоаналитика Карла Густава Юнга, психика состоит из сознательного и бессознательного, а бессознательное, в свою очередь, – из коллективного и индивидуального. Коллективное бессознательное – это схемы инстинктивного поведения, передаваемые каким-то неведомым образом по наследству. А упомянутые «архетипы» (тоже, кстати, термин К. Юнга) – это регуляторы поведения, подчас срабатывающие в психике человека прежде, чем он успевает свою реакцию осознать. И если что-то активировало архетип, он начинает управлять человеческим поведением вопреки воле и разуму. Создатели же Дум-игр пошли по пути эксплуатации наиболее тёмных и мрачных из архетипов: «агрессивного лабиринта», «ада», «смерти», «чудовища».

Об «агрессивном лабиринте» рассказывает греческий миф о Тезее и Минотавре. На острове Крит был построен лабиринт для Минотавра – чудовища с телом человека и головой быка. В лабиринте Минотавр мог жить, но не мог найти из него выход. Любой человек, войдя в этот лабиринт, не мог так же найти выход и блуждал в нём до тех пор, пока не встречал голодное чудовище. Создатели игр предлагают игроку стать героем Тезеем, войти в лабиринт и победить Минотавра.

Но практика показывает, что игрок-Тезей и есть **жертва**, которая, не найдя выхода, отдана на растерзание Минотавру. Теперь уже в реальной жизни он будет попадать в ситуации, из которых нет выхода, так как теперь лабиринт стал активной, а не

потенциальной, частью его собственной психики.

Игры, эксплуатирующие сценарий архетипа «чудовище», населяют ожившие мертвецы, демоны, механические упыри, человек-танк. Одни исследователи считают, что архетип чудовища стимулирует создание некоего нового человека, которого ещё не было на земле. Другие – что таким образом формируются любовь к безобразному, демонизация сознания (В. В. Абраменкова, В. И. Слободчиков). В реальной жизни уже появились эти новые люди – «киборги», модифицирующие своё тело, чтобы оно стало похожим на тела чудовищ из игр. Они вставляют в него металлические шайбы, пробивают «дырки» в своём черепе (то есть собственноручно производят трепанацию без каких-либо медицинских показаний), разрезают язык на две половинки, вшивают под кожу компьютерные «чипы». А некоторые из них – «подвешиваются», становясь похожими на туши свиней, висящих на продовольственном складе, потому что и туши, и тела подобных киборгов «поддеваются» с помощью металлических крюков и висят на верёвках или канатах. Но для этих киберлюдей «состояние туши» – высшее наслаждение. Их показали в телепередаче «Профессия – репортёр» за 13 августа 2005 года по каналу НТВ. Ведущий сообщил интересные в нашем контексте сведения о её героях – в детстве они играли в компьютерные игры, а сейчас многие работают в компьютерной индустрии. Все они чураются общества обычных людей; одна из героинь с детства ненавидит своё имя; другой, потерявший вкус к обычной жизни, бросил квалифицированную работу, семью, живёт в квартире, заваленной хламом, и демонстрирует своё нынешнее счастливое состояние. Но, как замечает ведущий, счастливый человек вряд ли сможет жить в таком доме, да и глаза у него уж очень грустные. (Когда я рассказала о передаче своим коллегам, упомянув, что эти самые «киборги» «водятся» не только за границей, но и в Москве, меня тут же поправили: оказывается, они и в Калуге, по выходным ездят в московский клуб, а одна девочка уже два раза «подвешивалась»).

Архетип «смерть» так же часто эксплуатируется создателями игр. Они почему-то считают, что люди любого возраста, в том числе и дети, любят разглядывать чужую смерть. Моё первое личное знакомство с играми, в которых используется архетип «смерть», произошло случайно. Я попросила восьмилетнего мальчика принести из дома несколько любимых компьютерных игр. Просмотр дал богатую пищу и уму, и сердцу: после него я стала радикальным противником подобных игр. Первая игра предназначалась для детей от 5 до 7 лет. По экрану разгуливали шикарные рыже-полосатые кошки. На заднем плане – стена

какого-то заброшенного здания, зияющая пустыми оконными проёмами. Нажатие кнопки – и одна из кошек летит на стену. Если она попадает в оконный проём, то исчезает, а если на стену – вместо кошки на стене появляется густое пятно крови. Вторая игра предназначалась подросткам старше 14 лет. Она очень натурально демонстрировала то, что на бандитском жаргоне называется «замочить». А умудрённый игровым опытом мальчонка объяснил мне, что такие игры и называются соответственно – «мочилками». И «стрелялки», и «мочилки» «распечатывают» архетип «смерть»; смерть становится явлением обыденным и заурядным; психологи назвали этот феномен танатизацией детского сознания (В. И. Слободчиков, В. В. Абраменкова; от греческого tanatos – смерть).

Ещё один деструктивный архетип – архетип «ада» – в сознании игрока активируется с помощью определённых символов, выполняющих роль ключей и отпирающих «входы» в глубокие подземелья психики, которые хранят память о временах самого тёмного язычества, временах ведовства и сатанинского поклонения Тьме. К таким символам относится, например, голова осла, так как она была когда-то обязательным атрибутом сатанинских действ. Другим символом, раскрывающим архетип «ада», является перевёрнутый христианский крест. Ещё один пример подобного символа – «падший ангел»: обнажённая женщина с крыльями за спиной и с рогами на голове. Все эти символы вы найдёте во многих играх.

Как пишет И. В. Бурлаков, Дум-образные игры изначально спроектированы для работы с подсознанием, сознание для игры вообще не требуется. А с точки зрения Карла Юнга, бессознательное вообще выполняет по отношению к сознанию компенсаторную функцию, и если имеется некая односторонность, некий перекос в сторону сознания, бессознательное как бы такой перекос выравнивает. С этой точки зрения Дум-образная игра может служить инструментом для поддержания душевного баланса, похожим на алкоголь, никотин, лекарства и наркотики. И не стоит забывать, что все перечисленные средства – отнюдь не детские забавы, они изменяют уровень сознания, причём вектор изменения направлен в сторону регрессии, снижения этого уровня. Кроме того, постоянное обращение к бессознательному может стать самоцелью, что, в свою очередь, можно считать главным признаком **зависимости**.

Как правило, люди достаточно высокой душевной культуры в подобных средствах не нуждаются. Они ищут и находят адекватное приложение своим рациональным и иррациональным

импульсам в реальном мире и считают все вышеперечисленные средства достижения «баланса» злом, разрушающим сознание. Ссылаясь на авторитет В. И. Слободчикова, скажем, что содержимым коллективного бессознательного является «законсервированная» история человечества, которая **не нуждается** в активизации». В ходе истории растёт нравственное сознание, архетипы же **«закупориваются»** и постепенно вытесняются в сферу бессознательного.

* * *

Если Вы спросите, почему всё это «игровое» безобразие не запретят, то ответа не услышите. Во-первых, нет никакой инстанции, которая бы осуществляла надзор над содержанием игр. Разве что так называемый рейтинг ESRB (Entertainment Software Rating Board), разработанный в США для классификации игр в зависимости от возрастных групп. Именно в соответствии с ним игра, в которой играющий ребёнок убивает кошек, рекомендуется детям, начиная с 5 лет. Вероятно потому, что пятилетний уже в состоянии нажимать на кнопку. Этическая же сторона создателей рейтинга вряд ли интересовала. А игра, в которой герой и играющий совместно «замочили» врага, рекомендуется – цитируем Маяковского – «юношам, обдумывающим, делать жизнь с кого», от 14 лет. Кстати, недавно я слышала сообщение по одному из TV-каналов: американские психологи пришли к выводу, что компьютерные игры вредно влияют на играющих, и в связи с этим предлагается начать с пересмотра рейтинга. Присоединяясь к ним, всё же хочется заметить, что несовершенство рейтинга – далеко не главная причина вредного влияния компьютерных игр, есть и другие, куда более серьёзные. Но и это сообщение радует, хотя речь идёт пока что только о благих пожеланиях…

Вообще же компьютерные игры обладают высоким дидактическим потенциалом. Но беда в том, что учат некоторые из них явно чему-то «не тому». Вот одна из, фактически, «обучающих» игр. Сначала герой шагает по улице со спрятанным в кармане пистолетом, в конце улицы стоит полицейский. Когда он поравняется с полицейским, тот обыщет его и конфискует пистолет. Так играющий получает информацию о том, что сделал неверный ход. Тогда играющий делает другой ход, как оказывается после – верный. Теперь он идёт по улице уже не с пистолетом, а с гаечным ключом (или молотком). Полицейский не имеет ничего против рабочих инструментов, поэтому

препятствие пройдено благополучно. А дальше герой встречает старушку, вынимает инструмент из кармана и бьёт её по голове, та падает, а из неё – сыпятся монеты. Кроме того, из «энциклопедии юного налётчика» можно узнать, что нападать лучше на старушку, а не на рабочего, и ещё массу «полезных» сведений.

Существуют, правда, и другие игры, – например, «стратегические». Их воздействие, по оценкам специалистов, спорно. Одни исследователи пишут, что подобные игры развивают системное мышление, другие считают, что играющие реализуют потребность в доминировании и власти, поэтому такие игры могут способствовать формированию властных черт характера. Есть, однако, игры, к которым претензий, кажется, нет: симуляторы, квесты и пасьянсы. Есть и такие, которые характеризуются весьма положительно: они способствуют развитию творческого начала ребёнка; например, это игры, в которых он оживляет героев любимых мультфильмов и создаёт свои сказки.

Итак, мы, семь взрослых людей, весьма обеспокоенных тем, что в настоящее время очень мало экспериментальных научных данных, которые могли бы объективно показать результаты воздействия деструктивных компьютерных игр, – решили провести собственные исследования. Мы – это психологи М. Н. Миронова, Т. П. Войтенко, Н. Б. Романушкина, педагоги Н. Н. Котуранова, Т. В. Анохина, С. И. Абрамов и врач М. В. Муравьёва. Вначале мы провели анкетный опрос, в котором участвовали дети из Калуги, Боровска, районного центра Перемышль, а также отдыхающие детского лагеря санаторного типа в Анапе. И вот некоторые результаты.

* * *

Обычно время, проводимое ежедневно ребёнком у экрана, является критерием зависимости от компьютерных игр. Так как более 23% юных респондентов указали в анкете, что они проводят у компьютера ежедневно 2 или более часов, то уже формально (таково, по крайней мере, мнение целого ряда исследователей) можно говорить о массовом злоупотреблении компьютерными играми. Но мы решили, что не само по себе время игры имеет решающее значение, а то, какие именно игры предпочитают игроки. И далее обследовали с помощью психологических тестов именно тех из «долгоиграющих», кто указал на приведённые в начале статьи выражено деструктивные игры как на любимые и

наиболее предпочитаемые. Таких игроков мы и причислили к группе так называемых «кибераддиктов» (addict по-английски – зависимость). Их оказалось 37 человек, или около 9%. Результаты, полученные с помощью тестов, подтверждают предположение о том, что компьютерные игры – крайне опасное занятие, так как практически у всех игроков из нашей группы были обнаружены те или иные отклонения в состоянии психологического здоровья.

Например, результаты теста «Личностный рост ребёнка» могут быть представлены с помощью понятных для всех слов, а не научных терминов. Так, например, здесь изучается отношение к Отечеству, которое в данной группе игроков характеризуется как социально-иждивенческое. Или отношение к культуре, которое у игроков-кибераддиктов может интерпретироваться как «бескультурье, хамство и вандализм»; отношение к миру может характеризоваться как «милитаризм»; отношение к человеку – как «жестокость»; отношение к человеку, как к другому, можно охарактеризовать как «эгоизм». **Результаты свидетельствуют о том, что воздействие компьютерных игр блокирует процесс позитивного личностного развития, делает ребёнка безнравственным, чёрствым, жестоким и эгоистичным.**

Результаты, полученные с помощью других методик, хорошо согласуются с подобными выводами. Так, проективная методика «HAND-тест» (то есть тест «Руки») свидетельствует не только о высокой готовности к открыто-агрессивному поведению, но и о недоразвитии социальных установок – способности к социальной кооперации, умения учитывать чувства, права и намерения других людей, желания сотрудничать с ними, иметь искренние эмоциональные отношения.

Наиболее обоснован, по мнению авторов методики, прогноз относительно внешнего проявления агрессии. В группе кибераддиктов **средние показатели по шкале агрессии превышают величину, указанную автором методики для выборки заключённых (!).** То есть, можно предполагать чрезвычайно высокую вероятность агрессивного поведения кибераддиктов и, соответственно, их большую социальную опасность.

Кроме того, при помощи этой методики обнаружен высокий уровень автоматических, нерегулируемых сознанием действий, что может быть интерпретировано не только как социальная незрелость личности, но и как **«роботизация» внутреннего мира**. Таким образом, результаты «HAND-теста» показывают, что злоупотребление компьютерными играми увеличивает склонность к **проявлению агрессии, снижает возможности**

социальной кооперации и способствует превращению играющего в механического исполнителя чужой воли.

Обследование по методике «Рисунок всего мира» показало, что рисунки игроков кибераддиктов статистически значимо отличались от рисунков детей, не страдающих компьютерной зависимостью, по представленности традиционных, ключевых образов-символов мироустройства, особенно таких, как «Дом», «Дерево», «Человек». Эти традиционные символы мироустройства из сознания кибераддиктов как бы вытесняются символами деструкции. К последним относятся: пистолеты, капли крови, черепа, когти, взрывы, разломы земной коры, рваные края, шприцы, ножи, шпаги, колючки, кандалы, цепи, голые деревья, изображение процесса умирания живого, убийств, изображение хаоса через беспорядочное штрихование или «клубок» перепутанных линий. Можно обоснованно утверждать, что сознание детей-кибераддиктов переполнено символами деструкции в результате воздействия игр. Или, ссылаясь на выдающегося психоаналитика Эриха Фромма, можно говорить о деструктивных тенденциях личностного развития у этих подростков.

Нами обнаружен также рисуемый символ, ранее не отмечавшийся авторами, которые работали с данной методикой, – символ «Экран» (прежде всего, это экран компьютера). Появление такого нового символа, заменяющего все символы мироустройства, – на наш взгляд, один из наиболее радикальных параметров, свидетельствующих о **«трансформации» в картине мира** игрока.

Таким образом, наши исследования позволяют говорить о типичных изменениях в восприятии мира детьми, злоупотребляющими компьютерными играми. Для таких детей характерны: **неавтономность (ощущение себя частью компьютера), снижение процесса социализации, а также наличие предпосылок для развития аномалий и деструкции личности в будущем.**

При одинаковых временных характеристиках (число игровых часов в неделю и игровой стаж) мальчики-игроки более склонны к деструктивным играм, чем игроки-девочки. Однако, склонность к проявлению открытой агрессии у девочек (их было 10 среди обследованных) и мальчиков статистически значимо не различается, – по этим параметрам девочки психологически сходны с мальчиками. Они, как и мальчики, не ориентированы на другого человека, и их сознание в такой же степени насыщено символами деструкции. Из этого следует вывод: даже не столь агрессивное «меню» оказывается вполне достаточным, чтобы

исказить чувствительную душу девочки.

Далее, результаты диагностики по методике БОС («Биологическая обратная связь»), которая проводилась в группе юношей и девушек 17 – 18 лет, выявили ряд патологических особенностей в энцефаллограммах кибераддиктов.

Первая особенность: у игроков показатели так называемого тета-ритма значительно выше нормы. Это может говорить о снижении активации коры головного мозга, приближённому к такому его состоянию, которое принято называть «сонный мозг». Допустима и несколько иная интерпретация: человек будто «застрял в детстве»; у него включены в работу подкорковые структуры, отвечающие за инстинкты, тогда как активность коры, которая связана с мышлением, снижена. Высокий тета-ритм свидетельствует о вовлечённости глубоких отделов головного мозга, участвующих в формировании, организации и хранении информации. Вероятно, на подобном нейрофизиологическом фоне «распечатываются» архетипы бессознательной сферы.

Таким образом, наши экспериментальные исследования подтвердили теоретические предположения И. В. Бурлакова об эксплуатации создателями компьютерных игр архетипов бессознательного.

Вторая особенность испытуемых этой группы – практически у всех обнаруживаются повышенные цифры так называемого дельта-ритма, которые могут указывать на неврозоподобные состояния человека (мигательные, двигательные тики), на невротические симптомы в поведении (например, гипервозбудимость).

И третья особенность – низкие цифры так называемого альфа-ритма, который отражает баланс возбуждения и торможения в коре головного мозга. Мощность альфа-ритма менее 60% (что и наблюдается в данном случае) может указывать и на снижение активности коры, и на ослабление её контроля над функцией подкорковых структур. Таким образом, в результате негативного воздействия компьютерных игр **психологические отклонения переходят в нарушения психофизиологических функций головного мозга.**

Возрастной аспект компьютерной зависимости был для нас важен в связи с широко распространённым мнением, что со временем, дескать, тяга к играм и, соответственно, все негативные последствия «проходят сами по себе». Полученные нами результаты показывают полную безосновательность и безответственность такого мнения. А именно: в группе 17 – 18-летних кибераддиктов мы не только не обнаружили улучшений по какому-либо из исследованных параметров, но напротив –

углубление деструктивных тенденций. Особенно явно они прослеживаются по дополнительным данным методики «Рисунок всего мира», а также – по методике БОС. Можно смело говорить о том, что с увеличением игрового стажа, несмотря на то, что подростковый возраст миновал, не наблюдается положительной динамики развития, а напротив – усугубляется, нарастает личностная регрессия.

И, наконец, данные, полученные нами по методике «Робинзон», хорошо согласуются с выводами В. В. Абраменковой о том, что для современных детей, среди которых очень много игроков, «Экран» более значим, чем «Родители».

* * *

Проанализировав полученные результаты, мы сделали вывод:

В современном социуме, характерном для России, имеются факторы, деструктивно влияющие на процесс развития ребёнка. Среди них особое место принадлежит «Экрану». (Говоря об «Экране», мы сейчас имеем в виду обобщённый образ многих информационных устройств: экран телевизора, компьютера, киноэкран, рекламный щит-экран и т. д.). Значение «Экрана» нельзя недооценивать: он представляет серьёзную опасность для подрастающего поколения России.

Мы считаем, что в настоящее время необходимо принять меры по широкому оповещению общественности о деструктивности «Экрана», разработать отечественный рейтинг компьютерных игр, реально учитывающий особенности детской психики, всю степень опасности и стандарты на подобную продукцию, принять меры по созданию компьютерных игр иного содержания, таких, которые могли бы способствовать развитию личности.

Необходима профилактика киберзависимости, которая помогала бы предотвратить деструктивные изменения личности и патологические процессы в коре головного мозга у представителей юного поколения; особую роль тут следовало бы отвести образовательным программам, адресованным как непосредственно детям и подросткам, так и их родителям.

Главное право ребёнка – это право на детство. Раннее «равноправие», ранняя «свобода» в выборе игр и развлечений не только не подготавливает его к самостоятельной жизни, но исключает всякую свободу в будущем.

Причины, по которым некоторые взрослые уродуют личность, физическую и духовную жизнь детей, их будущее, на первый

взгляд, различны. Это и жажда наживы, которая толкает алчных людей на реализацию принципа «человек для бизнеса» и принципа «разового стаканчика». Это и стремление некоторых взрослых извращенцев изуродовать вокруг себя как можно больше детей, чтобы в будущем не чувствовать себя «белыми воронами». Это и оккультный фашизм, готовящий для «нового мирового порядка» управляемых биороботов. Это и новая волна контркультуры. Это и стремление к мировому господству, сконцентрированное в явлении глобализма. Это и реализация на практике теории «хаоса» западного учёного русского происхождения Ильи Пригожина, воспринятой некоторыми специалистами в области управления, экономики, образования как истина с большой буквы: якобы двигателем развития является разрушение.

Но все перечисленные явления имеют один источник: говоря словами святителя Игнатия Брянчанинова, это «…злохитрость врага нашего, стяжавшего в борьбе с немощным человеком необыкновенные опытность и искусство от долговременного упражнения в борьбе».

Поэтому не будем беспомощно разводить руками, говоря, что не наше это дело, а властей, и что сделать ничего невозможно, так как здесь замешаны большие деньги, «за всё заплачено» и «всё схвачено». Не будем проявлять псевдогуманность, стараясь «не портить людям настроение»; не будем бояться, что кто-то припечатает нам клеймо маргиналов. Разожжём свою ревность о Боге и будем противостоять современным злохитростям врага: каждый на своём месте и по своим силам.

Рисунки интернет-зависимых детей

Ниже приводим результаты диагностики подростков (11 – 13 лет) по методике «Рисунок всего мира», полученные исследовательской группой во главе с автором статьи в 2005 году в ходе работы над проектом РГНФ (грант № 05-06-59622 а/Ц), а также в 2007 году В. Бриллиантовой. Рисунки показывают, что картина мироустройства в сознании играющих в компьютерные игры подростков значительно отличается от таковой у неиграющих. Если неиграющий подросток видит мир примерно таким, как он изображён на рисунке 1 (здесь изображены так называемые традиционные символы мироустройства – земной шар, дом, дерево, люди), то в рисунках игроков (все последующие рисунки) отмечается значительное снижение количества традиционных символов. Вместо них – сцены насилия, гибели, самоубийств, расчленённые трупы, кровь, оружие, чудовища и прочая нечисть и нежить. Есть здесь и объект их зависимости – экран компьютера, который заменил ребёнку весь мир. Рисунки говорят о наличии очень серьёзных нарушений развития личности играющих подростков…

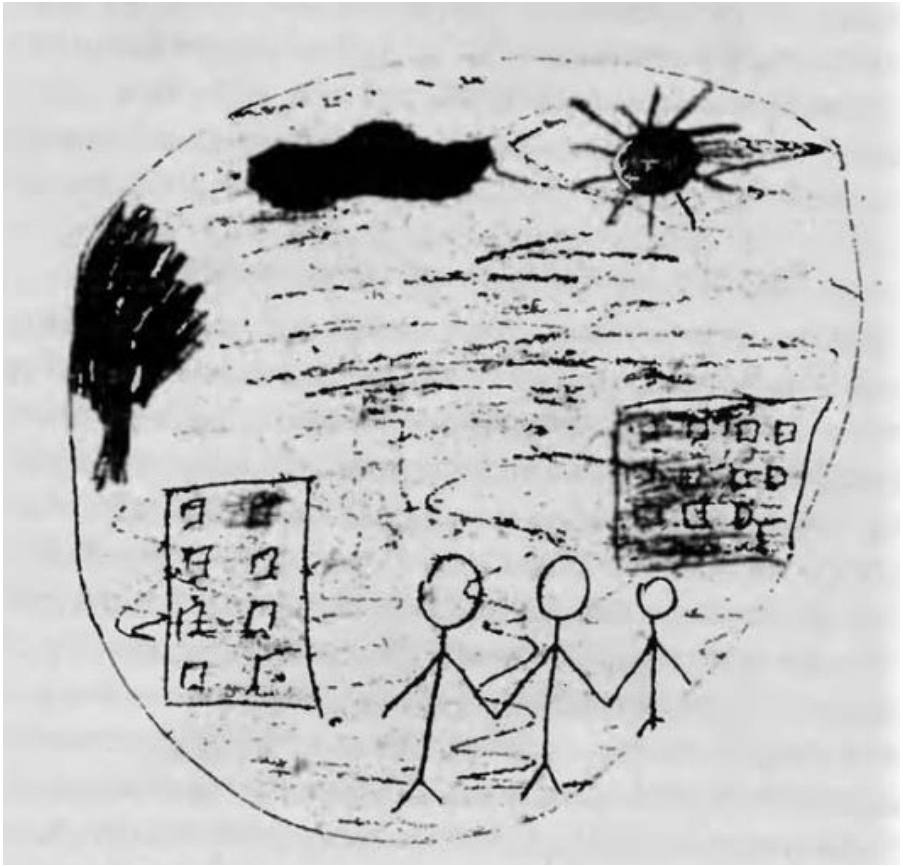


Рис. 1. Испытуемый, не увлекающийся деструктивными компьютерными играми. Исследование 2007 г.

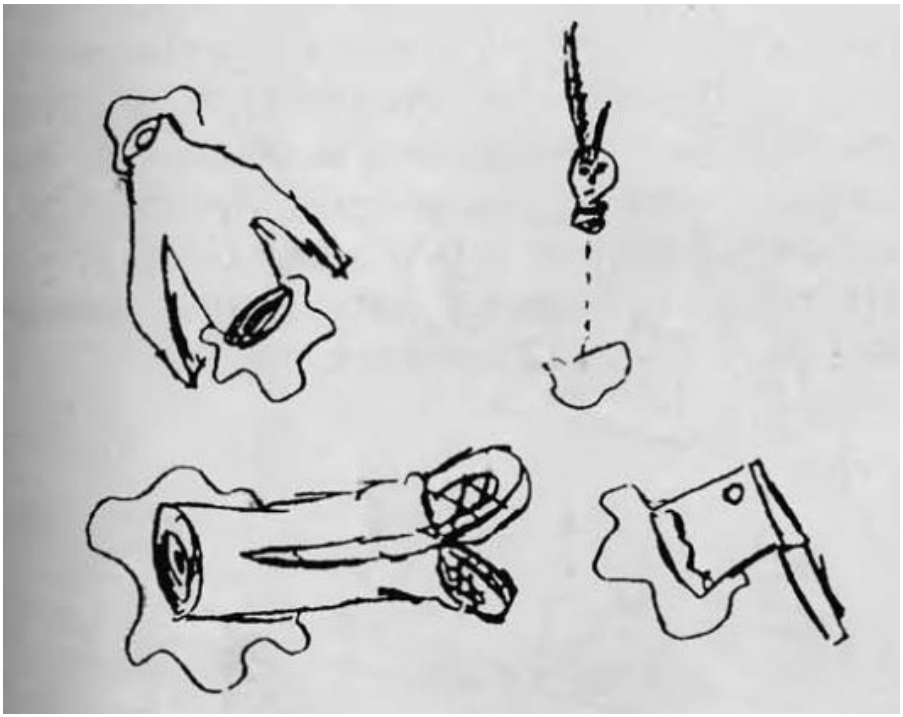


Рис. 2. Испытуемый с 4-летним «игровым стажем». Исследование 2007 г.

Рис. 3. Испытуемый с 7-летним «игровым стажем». Исследование 2007 г.

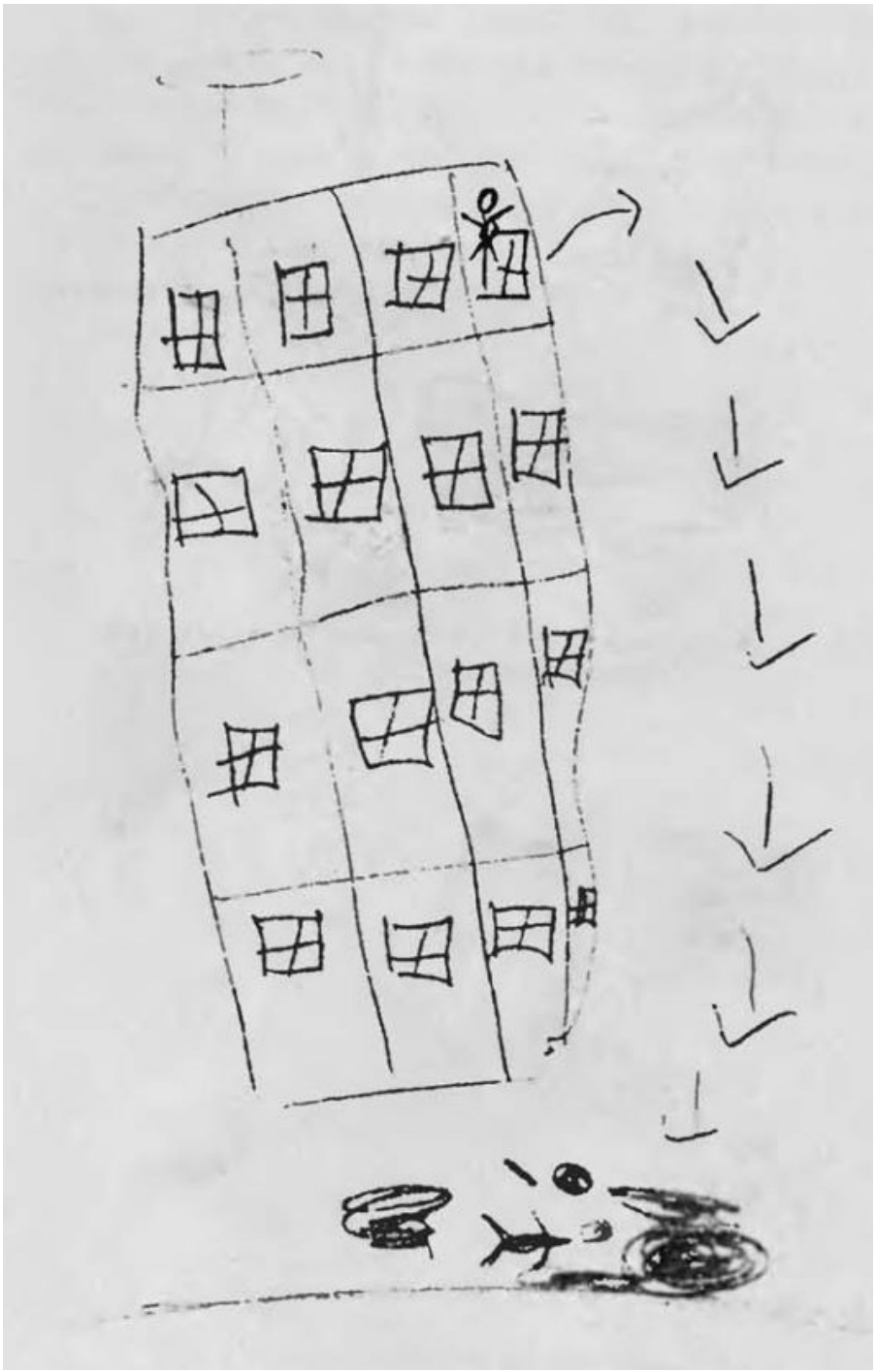


Рис. 4. Испытуемый с 8-летним «игровым стажем». Исследование 2007 г.

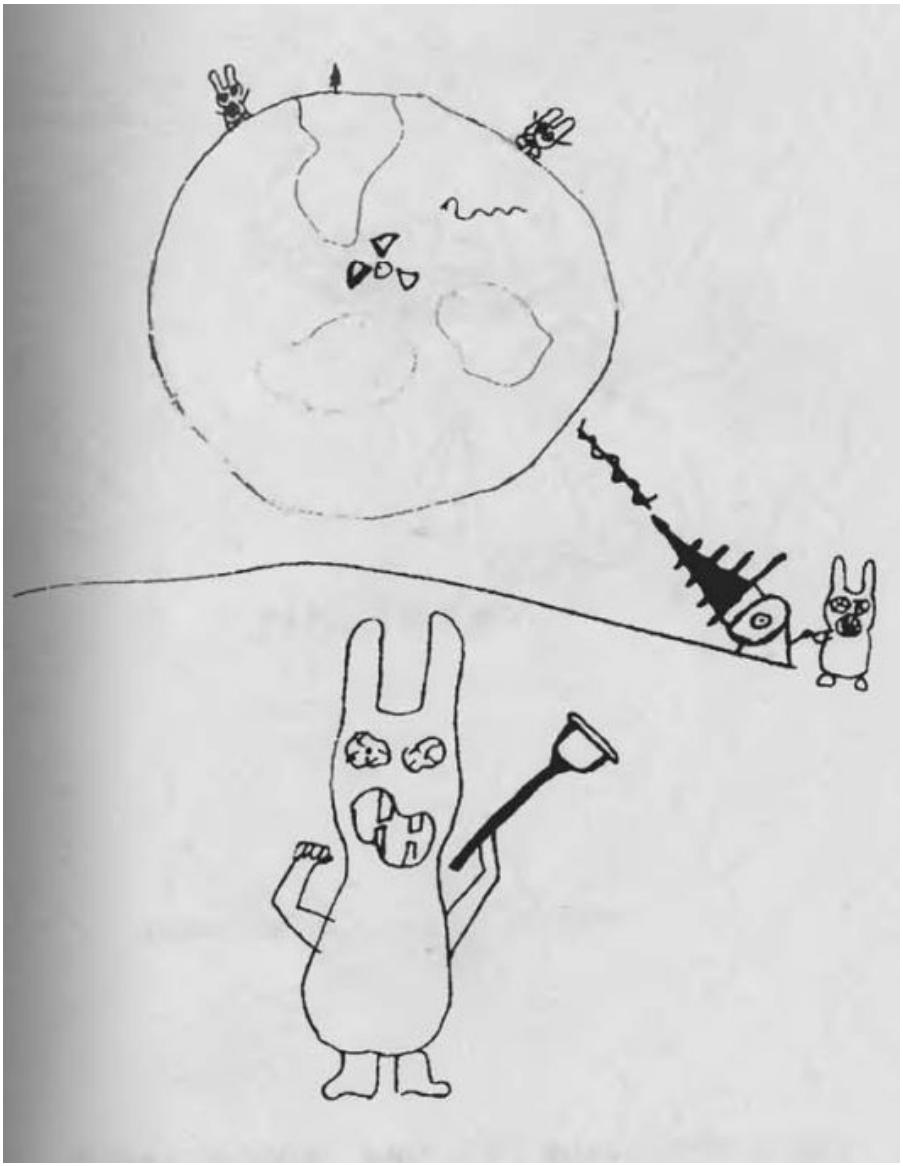


Рис. 5. Испытуемый с 9-летним «игровым стажем». Исследование 2007 г.

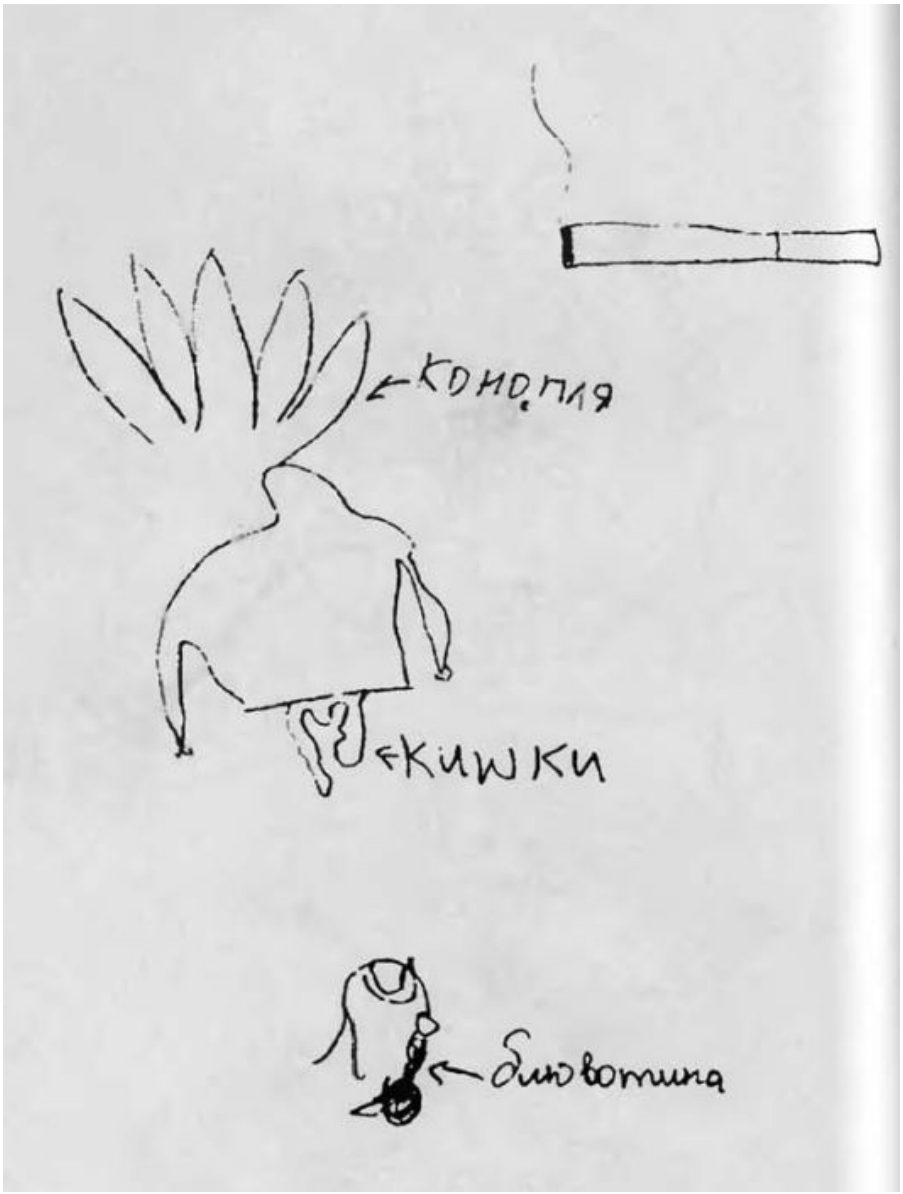


Рис. 6. Испытуемый с 4-летним «игровым стажем». Исследование 2007 г.

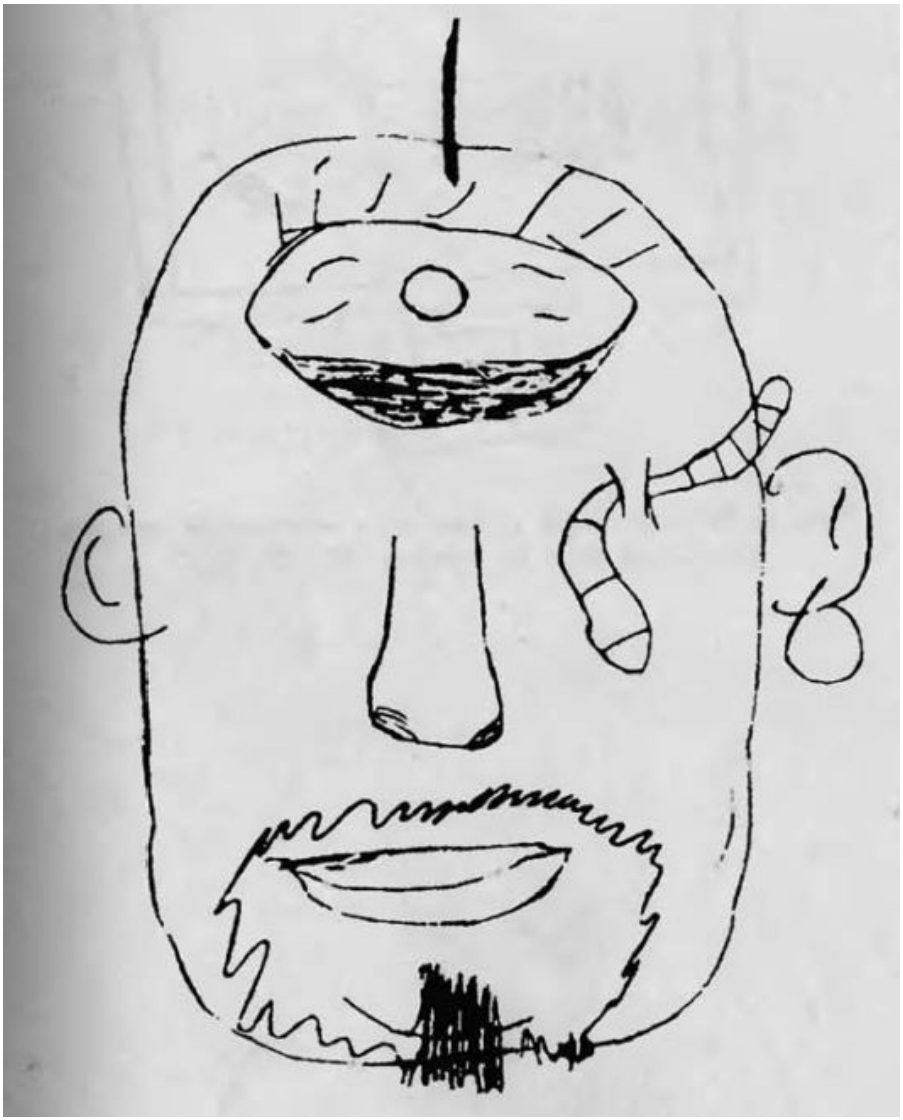


Рис. 7. Испытуемый с 4-летним «игровым стажем». Исследование 2007 г.

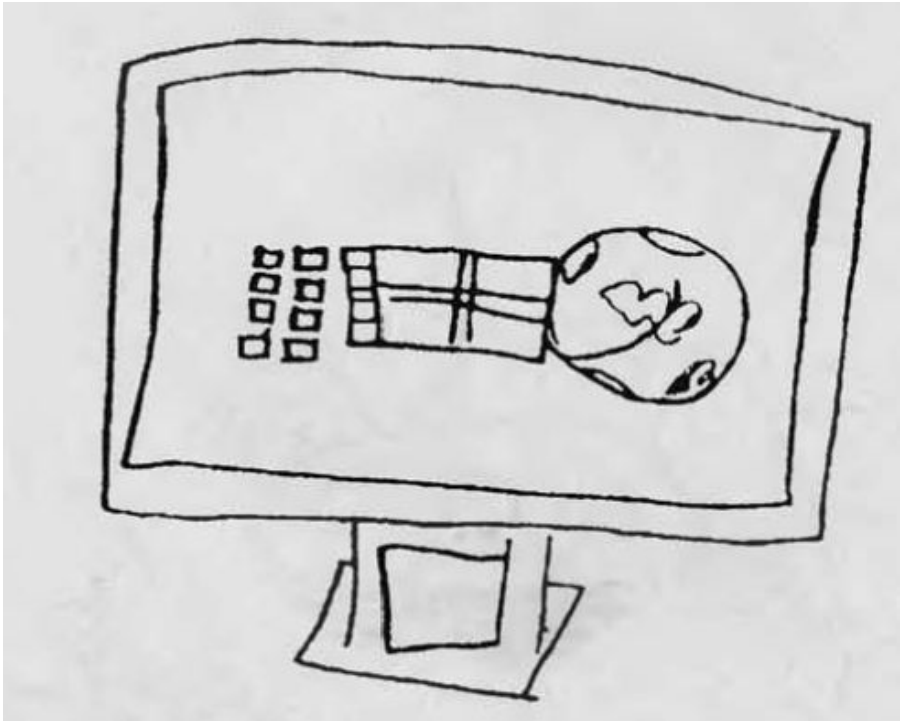


Рис. 8. Испытуемый с 3-летним «игровым стажем». Исследование по гранту РГНФ, 2005 г.

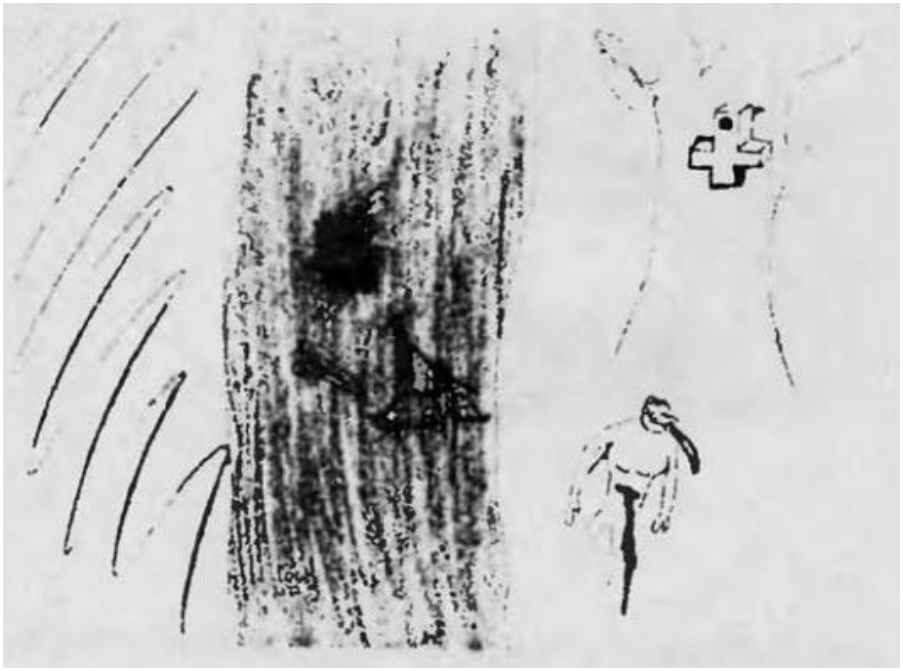


Рис. 9. Испытуемый с 7-летним «игровым стажем». Исследование 2005 г.

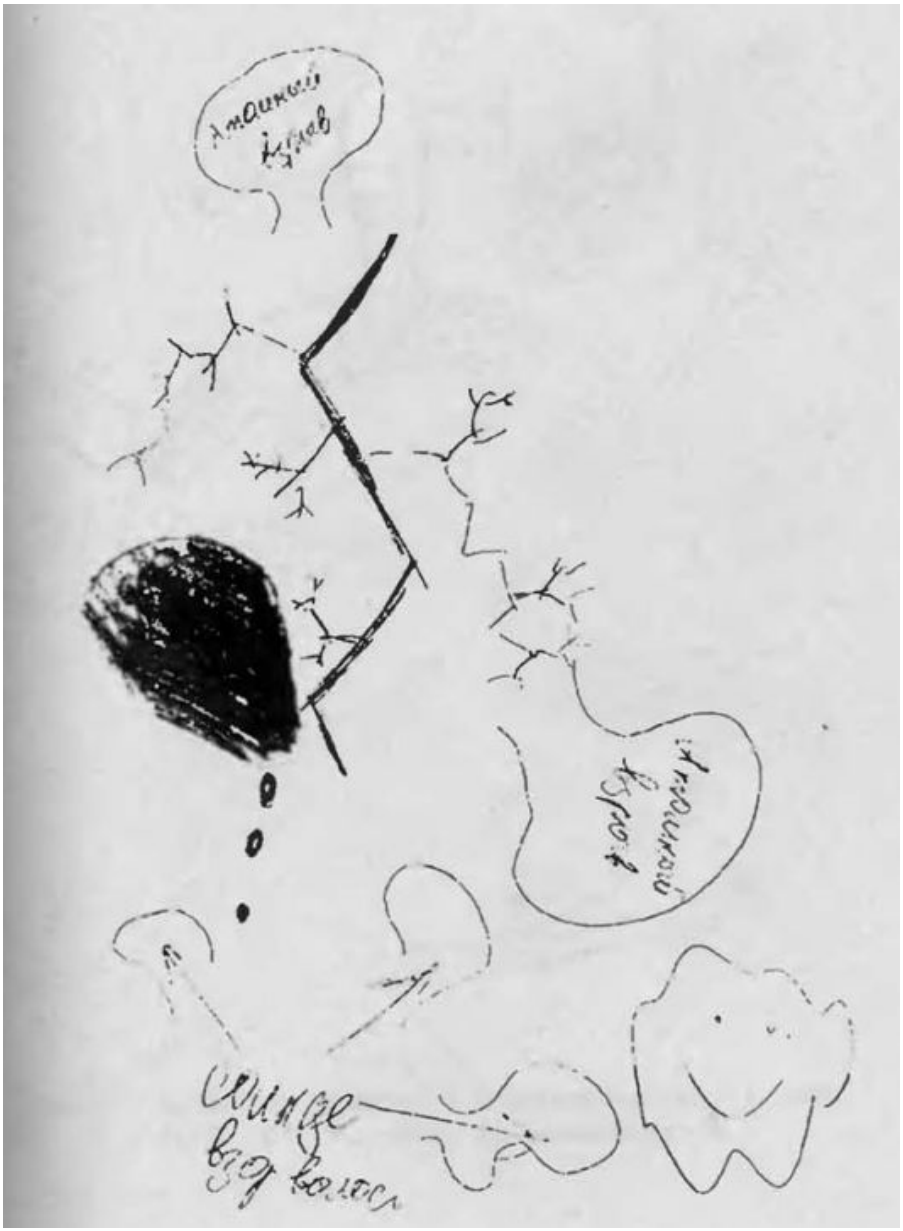


Рис. 10. Испытуемый с 4-летним «игровым стажем». Исследование по гранту РГНФ, 2005 г.

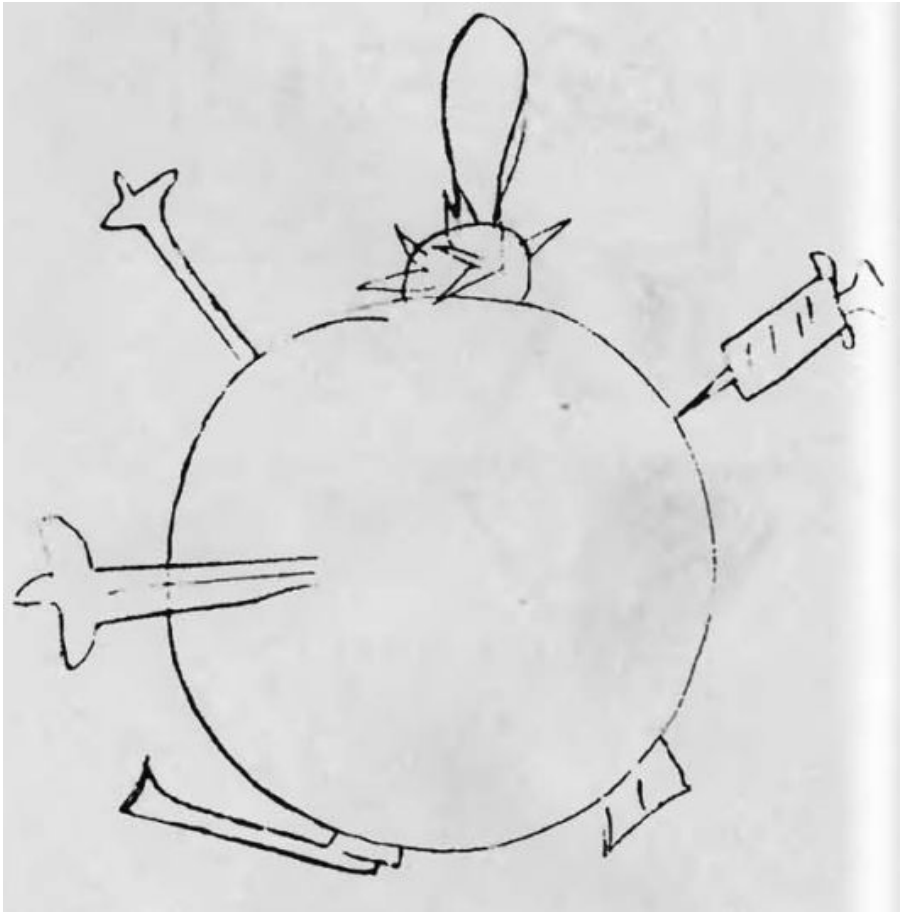


Рис. 11. Испытуемый с 4-летним «игровым стажем». Исследование по гранту РГНФ, 2005 г.

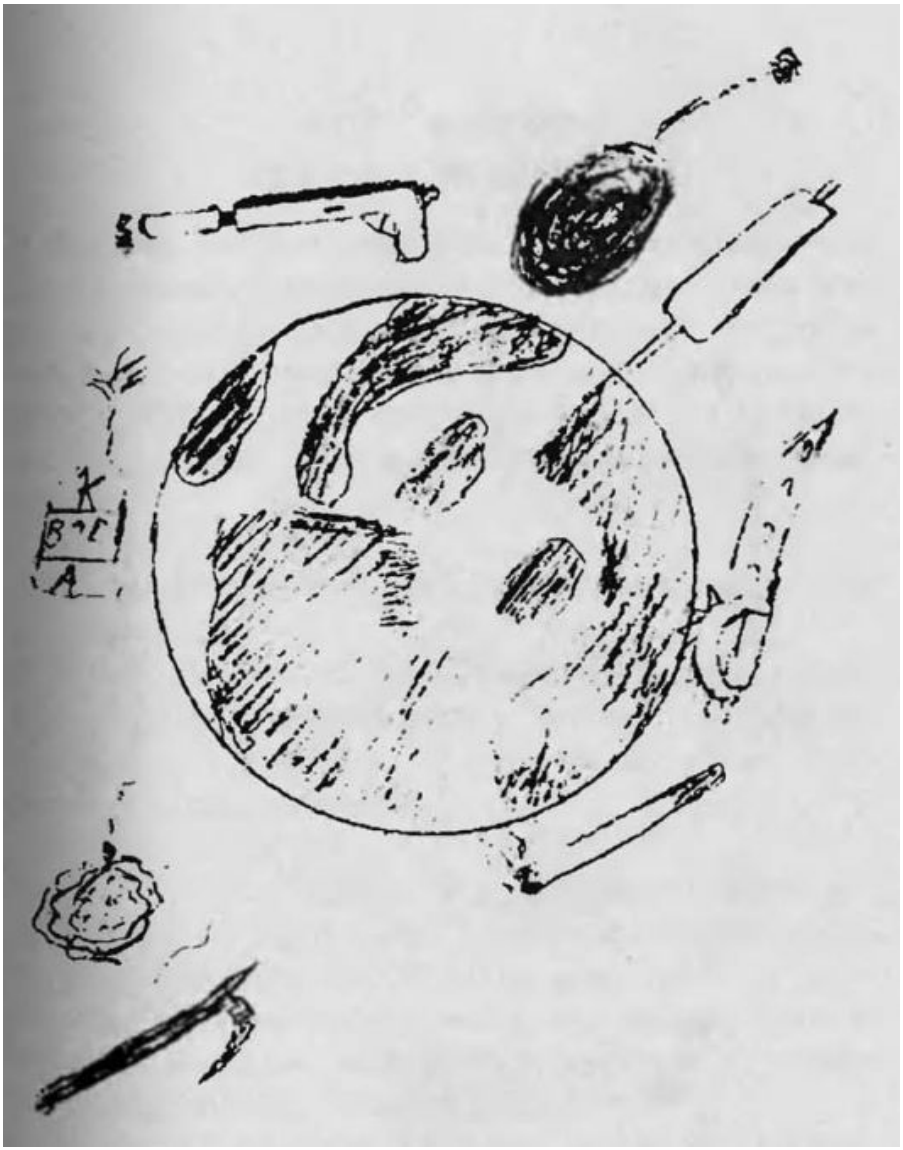


Рис. 12. Испытуемый с 4-летним «игровым стажем». Исследование по гранту РГНФ, 2005 г.

Рис. 13. Испытуемый с 4-летним «игровым стажем». Исследование 2007 г.

КАЙ В ЦАРСТВЕ СНЕЖНОЙ КОРОЛЕВЫ

Беседа с **Александром Владимировичем Шуваловым**, кандидатом психологических наук, руководителем психологической службы Центра развития творчества детей и юношества «Лефортово», старшим научным сотрудником Московского института открытого образования.

Корр.: С какой аудиторией Вам приходится работать?

А. В. Шувалов: С детьми и родителями. Возрастных ограничений у нас нет – от младенцев до бабушек. Здесь, можно сказать, первая линия помощи.

Корр.: То есть?

А. Ш.: Суть работы – первичная психологическая помощь. Это психологическое консультирование, которое предполагает и диспетчерские функции: если мы видим специальные проблемы, то рекомендуем обратиться к врачу, либо к юристу.

Корр.: Приведите пример, когда Вы считаете, что случай не в Вашей компетенции.

А. Ш.: Пограничные расстройства психики, когда в эмоциях и поведении человека нет **психологической понятности**, когда поступки противоречат здравому смыслу, а человек либо не осознаёт этого, либо признаётся, что не в состоянии управлять собой.

Корр.: А разве пограничные состояния – не дело психолога?

А. Ш.: Это – дело врача-психотерапевта. В подобных случаях необходимо медицинское освидетельствование.

Корр.: Для дифференциальной диагностики?

А. Ш.: Да. Врач должен определить, есть ли медицинская тематика, и дать свои рекомендации. Значительное число проблемных ситуаций, с которыми мы сталкиваемся, отягощены явным медицинским компонентом и (или) социальным неблагополучием семей. Так что психологический аспект часто оказывается вторичным, и помощь психолога является необходимым, но не достаточным условием решения проблемы.

Корр.: Какие тенденции в поведении детей Вы замечаете в последнее время? Есть ли некие новые формы психологических отклонений?

А. Ш.: Думаю, что есть, и мы только начинаем их распознавать и осмысливать. Если говорить о современных тенденциях, то первая, на мой взгляд, связана с притуплением

способности к сопереживанию. Я называю это явление **комплексом безродности**. Крайние проявления безродности характерны для «синдрома Маугли» и «социального сиротства». Речь идёт о детях, которые в раннем возрасте оказались лишены человеческой заботы и одичали, и о детях-бродяжках, обитающих в подвалах или на вокзалах. В этих случаях очерствение души – это одно из условий выживания ребёнка в нечеловеческих условиях.

Корр.: Вы в своей практике встречаетесь с такими детьми?

А. Ш.: Нет. Но социально устроенных детей эта тенденция тоже не миновала. Связана она с разрывом межпоколенных связей и разобщением. Проявляется комплекс безродности в чрезмерном своенравии и душевной скупости, утрате чувства здоровой сентиментальности по отношению к окружающим людям, включая родных и близких. Эти особенности с той или иной степенью выраженности мы наблюдаем у значительного числа наших подопечных.

Корр.: Какие ещё современные психологические тенденции можно считать знаковыми?

А. Ш.: Австрийский психиатр Виктор Франкл называл «экзистенциальным вакуумом» состояния взрослых людей, не видящих в своей жизни смысла. Сейчас нечто подобное можно заметить и среди детей. Я бы назвал это **комплексом опустошённости**, который проявляется в апатичности, скептицизме, скудности и приземлённости интересов, за которыми возникает и моральная распущенность. Есть такой сказочный образ, который хорошо иллюстрирует внутреннюю опустошённость – Кай в царстве Снежной королевы. Это мальчик, которому в глаз попал осколок разбитого дьявольского зеркала, и его сердце «оледенело», по сути, стало невосприимчивым к истинному, доброму и прекрасному, и его внутренний мир опустел. Специалисты замечают, что современные дети стали менее романтичны. Это тоже одно из проявлений опустошённости.

Корр.: Вряд ли можно говорить о каких-то генетических мутациях. Тогда результат чего эти бесчувственность и опустошённость?

А. Ш.: Ориентации на вещные блага как на главное мерило качества жизни. Неискушённые, неокрепшие юные души податливы и пластичны, поэтому нравы, царящие в обществе, незамедлительно накладывают свой отпечаток на психологии детей. Это ясно прослеживается на примере следующей тенденции, которая является закономерным продолжением двух предыдущих. Там, где возникает экзистенциальный вакуум,

начинают разрастаться деструктивные проявления, которые в своих организованных формах образуют антикультурную среду. К явным формам антикультуры можно отнести криминальные группировки, экстремистские организации, тоталитарные секты, порноиндустрию и проституцию, среду употребления и сбыта наркотиков. Дети, попадая под влияние суррогатных ценностей, оказываются втянутыми в те или иные антикультурные течения. На бытовом уровне **ценностно-смысловая дезориентированность** часто проявляется в радикальности взглядов, категоричности суждений, ожесточённости и враждебном настрое.

Корр.: Правильно ли я поняла, что дети с признаками отчуждения и опустошённости более подвержены отрицательному влиянию?

А. Ш.: В сказке Снежной королеве не составило большого труда «пленить» самонадеянного Кая. А хорошие сказки – это одновременно и отражение жизни, и предостережение на будущее.

Корр.: Вы перечислили, как мне кажется, грубые формы дезориентированности. А есть ли более стёртые, менее асоциальные?

А. Ш.: Их можно назвать **культами**, например культ достатка и стяжательство, вещизм. Подросток может переживать как личную драму то, что его «мобильный телефон» не престижной модели, его одежда «не актуальна», Или, скажем, что он не справляет свой день рождения в модном клубе.

Корр.: Но можно ли говорить о такой ценностной дезориентированности как об индивидуальном психологическом отклонении? Ведь любой нормальный ребёнок, особенно подросткового возраста, хочет выглядеть «не хуже людей», хочет соответствовать неким социальным стандартам. И когда в качестве эталона ему проповедуют тот же культ престижных вещей, он подчиняется этому именно как нормальный человек. Парадокс! Патологическое проявление как следствие нормальной адаптивности.

А. Ш.: Не парадокс, а одно из свидетельств того, что жизнь неумолимо усложняется и подбрасывает нам извечные проблемы в новом, ещё более изощрённом виде. Тем более мы должны понимать, что подобные установки и убеждения деформируют личность, препятствуют развитию качественных, дружелюбных, уважительных отношений между людьми. В этом ряду культ комфорта и гедонизм (тяга к наслаждениям, стремление к «красивой» и безмятежной жизни), культ успеха и карьеризм, культ силы и конкурентность, культ рацио и циничный

прагматизм. На этой почве пополняются и клинические группы от уже известных одержимых работой «трудоголиков», до весьма экзотичных «шопинг»-зависимых (другое название – «магазинный невроз» – страсть к бессмысленным и фактически ненужным покупкам по принципу «я покупаю – значит я существую»).

Интересно, что должностная инструкция предписывает педагогам-психологам заниматься «профилактикой возникновения социальной дезадаптации детей и подростков». По моему же мнению, есть основания говорить о психологическом здоровье детей не благодаря, а **вопреки тенденциям современной общественной и культурной жизни в нашей стране.** В новых условиях понятие «контролируемой неадаптивности» приобретает новый, позитивный смысл, например, как устойчивость к воздействиям средств массовой информации, рекламы, PR-технологий, как проявление личной позиции.

Что касается проблемы нормы или нормальности, то это, прежде всего, вопрос о том, что делает человека человеком, а что препятствует этому. Попрание духовных ценностей в погоне за моложавостью, славой, богатством и властью в народных преданиях всегда расценивалось как тягчайшее падение человека, его сделка с «нечистой силой».

Корр.: Но тогда не обрекаем ли мы ребёнка на положение «белой вороны» и тем самым на психологический травматизм. Как с этим быть?

Д. Ш.: Ребёнок, который в своей семье не чувствует себя одиноким, уже защищён от «комплекса белой вороны». К слову, скрытая природа вещизма – это компенсация ущербных отношений с близкими. Воспитание в любви и достоинстве – условие психологического благополучия современных детей. Конечно, взрослым необходимо определяться с ценностными приоритетами в воспитании. Если хотя бы в семье они внятны и **неразрывны с образом жизни**, ребёнок будет более устойчив к искушениям.

Корр.: Но в подростково-юношеском возрасте семья уходит на второй план, а на первый выходит общение со сверстниками, отношения с противоположным полом. И что тогда?

А. Ш.: К этому возрасту мировоззренческий фундамент, как правило, уже заложен. Приближается время самостоятельного выбора, определения собственных предпочтений. Если в семье прочные отношения и доброжелательная атмосфера, если старшие сумели своевременно перестроиться и, сохранив контакт с младшим, стать для него интересным собеседником и доверенным лицом, это уже немало. Подростки вполне

самостоятельны в своих взглядах и оценках. Если они были приобщены к верному и доброму, если существует **устойчивая духовная связь с родителями, – это самый сильный фактор, оберегающий подростка от пагубы.** Именно об этом Ф. М. Достоевский писал в «Братьях Карамазовых»: ничего нет выше и сильнее, и здоровее, и полезнее впредь для жизни, как хорошее воспоминание, вынесенное ещё из детства, из родительского дома: если набрать таких (добрых) воспоминаний с собой в жизнь, то спасён человек на всю жизнь, но и одно только хорошее воспоминание, оставшись при нас, может послужить нам во спасение.

Корр.: Подведём итоги этой части нашей беседы. Итак, Вы обозначили, если не ошибаюсь, три аномальные тенденции личностного развития современных детей: комплекс безродности, комплекс опустошённости и ценностно-смысловая дезориентированность.

А. Ш.: Всё правильно. Думаю, что эти феномены сегодня недооцениваются взрослыми.

Корр.: А почему? Как Вы это объясняете?

А. Ш.: Наверное, потому, что они не очевидны в своих проявлениях, а их последствия чаще бывают отсрочены во времени – как в отношении самого взрослеющего человека, так и в отношении окружающих его людей.

Корр.: Не могли бы Вы вкратце рассказать об этих последствиях?

А. Ш.: Начну с опустошённости. Она рано или поздно приводит к падению жизнеспособности: сначала это – меланхолия, потом – депрессия, общее снижение тонуса и интереса к жизни вплоть до суицидального поведения. И всё потому, что нет того, ради чего стоило бы жить, нет того, чему хотелось бы отдавать свои силы, нет того, чему стоило бы служить.

Корр.: А каковы последствия «комплекса безродности»?

А. Ш.: Пожалуй, это чувство одиночества. Причём, не ситуационного одиночества, которое может посетить каждого, а постоянно сопровождающее человека, становящееся доминантой его мироощущения и не дающее ему возможности почувствовать себя счастливым, то есть причастным к жизни других людей – как ближних, так и дальних. Ведь «счастье» по-старославянски – это **соучастие**, встреча… Такие люди пытаются заглушить свою внутреннюю одинокость алкоголем, наркотиками, стяжанием, азартными играми, блудом и тем самым медленно уничтожают себя и физически, и духовно.

Корр.: И, наконец, чем грозит в будущем ценностная

дезориентированность?

А. Ш.: В этом случае человек занимает разрушительную позицию уже не только и не столько по отношению к собственной жизни, сколько по отношению к жизни вообще, становится «агентом», проводником антикультуры, живёт и действует по принципу «ничего святого» – за счёт других, в ущерб другим, против других. Он становится… можно сказать по-церковнославянски?

Корр.: Пожалуйста!

А. Ш.: …окаянным, то есть **каиноподобным**, подобным первому человекоубийце.

Корр.: Александр Владимирович, а можно задать Вам более частный, но волнующий многих вопрос? Какие изменения Вы, практический психолог, наблюдаете у детей, увлекающихся компьютерными играми? Ведь сегодня для многих ребят это значительная часть досуга.

А. Ш.: К сожалению, для всё большего числа детей и подростков компьютерные игры становятся фактором, искажающим их развитие. Впервые мы, – я и мои сотрудники, – лет десять назад отметили почти одержимое увлечение детей игровыми телевизионными приставками. (Тогда ещё компьютеры были менее доступны.) В последние годы появились весомые основания говорить об этом как о новой форме патологической зависимости.

Корр.: А почему, собственно, увлечение компьютерными играми надо называть зависимостью? Ведь когда дети играют, скажем, в шахматы, в лото или в футбол, никому и в голову не приходит говорить о зависимости. В чём принципиальная разница?

А. Ш.: Во-первых, в том, что и шахматы, и лото, и футбол – это социальные формы досуга, они предполагают партнёра или партнёров, то есть живое общение с другим человеком. Во-вторых, увлечённость компьютерными играми проявляется, как минимум, в виде **пагубной привычки**, которая при попустительстве родителей быстро перерастает в болезненное психическое состояние.

Корр.: Поясните, что такое пагубная привычка и чем она отличается от хорошей?

А. Ш.: Пагубная привычка отвлекает от необходимых для нормального развития видов деятельности – учёбы, домашнего труда, общения со сверстниками…

Корр.: Но любая игра, те же шахматы или тот же футбол, отвлекают от других полезных видов деятельности, прежде всего от учёбы.

А. Ш.: Вы меня не дослушали. Дело в том, что игры, как настольные, так и дворовые, как спортивно-состязательные, так и ролевые, тоже являются совершенно необходимым условием для нормального развития ребёнка. Они ведь, кстати, неотделимы от общения со сверстниками, предполагают труд и преодоление, служат своего рода гимнастикой, как для тела, так и для ума, воли и чувств взрослеющего человека. Пагубная привычка, расширяя свои полномочия в жизни ребёнка, вытесняет в том числе и здоровые игры. Постепенно она начинает доминировать настолько, что препятствует даже жизненно необходимым потребностям ребёнка – таким, как сон, еда, прогулки на свежем воздухе. Что, в свою очередь, подтачивает здоровье.

Корр.: С пагубной привычкой мы разобрались…

А. Ш.: Я-то на самом деле уже приступил к разбору болезненных состояний. Пагубная привычка ограничивает возможности ребёнка в развитии и занимает промежуточное положение между здоровьем и болезнью. Да разве можно провести чёткую грань между пагубной привычкой и психологическим недугом?!

Корр.: Хотелось бы услышать от Вас что-то о конкретных проявлениях компьютерной зависимости в поведении детей. Каковы они?

А. Ш.: Это падение познавательных и социальных интересов, снижение учебной мотивации и, как следствие, резкий обвал школьной успеваемости, сворачивание дружеских контактов. Ребёнок готов день и ночь сидеть за компьютером и бурно протестует против любых попыток хоть как-то его в этом ограничить.

Корр.: Значит, он становится ещё и агрессивным?

А. Ш.: Точнее сказать, он становится крайне раздражительным вплоть до агрессивности. Всё это негативно сказывается на его функциональном состоянии.

Корр.: Если можно, конкретизируйте.

А. Ш.: Работоспособность – и интеллектуальная, и физическая, – резко снижается, потому что длительное сосредоточение на плоскости компьютерного экрана сильно перегружает зрительные анализаторы, а через них оказывает угнетающее воздействие на нервную систему в целом, отнимая у ребёнка ресурсы, необходимые для умственных занятий и общения, для решения задач развития. Хочу подчеркнуть, что у детей, увлечённых агрессивными играми-«стрелялками», наблюдается девальвация ценности всего живого.

Корр.: А как Вы это видите?

А. Ш.: По рисункам, по суждениям, по свидетельствам

родителей. Вот свежий пример. Несколько дней назад к нам на приём пришла женщина, восьмилетний сын которой успел пристраститься к электронным играм, в том числе к игре, где предлагается уничтожать разнообразных насекомых. Мама заволновалась только сейчас, когда наступило лето, и семья переехала на дачу, потому что там, на природе, мальчик с азартом убивает насекомых – уже не виртуальных, а реальных жучков и паучков. Число такого рода примеров, увы, растёт с пугающей быстротой, и есть все основания утверждать, что «кибермания» приобретает характер своего рода эпидемии.

Корр.: Каковы наиболее распространённые ошибки родителей в подобных ситуациях?

А. Ш.: В консультативной практике мы сталкиваемся с двумя типами ситуаций. Сначала это попустительское отношение со стороны родителей, когда они не придают значения страстному увлечению ребёнка или, более того, используют компьютерные игры в качестве поощрения, например, за хорошие оценки в школе. Позднее, когда незаметно утрачивается контроль над ситуацией, растерянные родители признаются в своём бессилии перед зависимым поведением ребёнка. Надо понимать, что предупредить проблему легче, чем её преодолеть. Для этого родителям нужно своевременно проявить здравый смысл, терпение и волю. Преодоление зависимости – это болезненный кризис и испытание не только для ребёнка, но и для всей семьи.

Корр.: А существуют ли некие индикаторы или нормы, ориентируясь на которые Вы оцениваете проявления патологии у киберзависимых детей? У Вас ведь, насколько я знаю, есть исследования, посвящённые критериям психологического здоровья детей. Кажется, они основаны на представлении, что любовь – это универсальный способ реализации человеком своей сути. Правильно?

А. Ш.: Ну, в общем, да… На саму эту идею меня навели работы крупнейшего современного психолога, моего дорогого учителя Виктора Ивановича Слободчикова. Опуская научно-методологические подробности вопроса, можно утверждать, что психологию здорового ребёнка (да и взрослого!) отличают: жизнелюбие, трудолюбие, любознательность и человеколюбие (или, если более широко, миролюбие).

Оценивая состояние и поведение киберзависимого ребёнка, мы вынуждены констатировать поражённость по всем четырём параметрам.

Корр.: Пожалуйста, прокомментируйте каждый из четырёх.

А. Ш.: Так мы же только что об этом говорили! На смену четырём базовым критериям нормы приходит: обесценивание

всего живого, включая себя самого вплоть до потребностей своего организма; атрофия привычки трудиться и находить в этом удовлетворение; падение познавательных интересов и саботаж учебной деятельности; замкнутость на себе, равнодушие и холодность к людям.

Если подвести итог, то ребёнок, срастаясь с компьютером, постепенно превращается в безвольную биологическую машину, по существу – в придаток к компьютеру.

Корр.: Вспомним слова апостола Иоанна Богослова «Бог есть любовь». Значит, кибермания, лишая ребёнка способности к разнообразным проявлениям любви, не только делает его психологически неполноценным, но и отчуждает от Бога? А если так, то к кому природняет?

А. Ш.: Понятное дело к кому… Не хочется называть…

Корр.: Не хочется и заканчивать беседу на такой инфернальной ноте. Поэтому задаю Вам следующий вопрос: можно ли детей, повреждённых киберзависимостью, реабилитировать? Вернее сказать – спасти?

А. Ш.: Что значит «можно»? **Необходимо!** Без этого наш разговор лишается смысла. Эта сложная задача требует сложения усилий. Усилий всех взрослых – родителей, педагогов, психологов, врачей. И даже… производителей и распространителей компьютерных игр.

Корр.: А что они должны делать? Не производить и не распространять?

А. Ш.: Сомневаюсь, что они прислушаются к такому призыву, но, может быть, кто-то из них призадумается. На их благосклонность нам, пожалуй, не стоит рассчитывать.

Корр.: То есть игры никуда не денутся. И что же тогда? Может, строго запрещать?

А. Ш.: Каждый родитель должен сам определить свою позицию: запрещать или «дозировать». Главное – понимать, что чем меньше времени ребёнок проводит за компьютерными играми, тем лучше и для его здоровья, и для его личности. Справедливости ради замечу: детские души калечатся, прежде всего, уродливыми человеческими отношениями. Испытывая недостаток заботы и воспитательной мудрости со стороны старших, младшие находят утешение в пагубном, в том числе и в компьютерных играх. Поэтому одними только запретами проблему мы не решим.

Беседу вела И. Я. Медведева

ОСТОРОЖНО: ЛУДОМАНИЯ!

Несколько лет назад в Москве и в других городах появилось очень много игровых автоматов. И как-то довольно быстро пошли разговоры о том, что люди впадают от них в зависимость, просаживают там огромные деньги. Причём часто люди немолодые и даже пожилые. По телевизору рассказывали про одного известного писателя, который на старости лет так увлёкся игрой на автоматах, что влез в страшные долги. У меня уже тогда, когда я об этом услышала, закралось подозрение, что тут дело нечисто. Ведь автоматы были и раньше. В достаточно большом количестве они появились в перестройку как развлечение для детей. Но такого, чтобы взрослые мужчины и женщины вдруг массово ринулись в них играть, а другие взрослые часами стояли за их спиной, напряжённо вглядываясь в мелькающие изображения, – ничего подобного не было и в помине! И о наркотической зависимости взрослых людей от игровых автоматов тогда тоже не было слышно. Это появилось лишь пару лет назад. Я пыталась найти какие-то сведения о том, в чём же тут фокус, нигде ничего вразумительного не находила. Журналисты рассуждали о чём угодно, но вопрос, что именно заставляет людей так быстро впасть в рабскую зависимость от примитивной игрушки, аккуратно обходили стороной. И вот, наконец, удалось узнать об интересных исследованиях, которые проводятся в Москве, в душепопечительском центре святого праведного Иоанна Кронштадтского. Привожу свою беседу с заведующим миссионерским отделом, психологом **Изяславом Александровичем Адливанкиным**.

И. Адливанкин: С точки зрения исследователя, мы здесь сталкиваемся с целым рядом феноменов, которые практически невозможно объяснить без анализа самих принципов взаимоотношений личности современного человека с игральной системой. Вы правильно спрашиваете, почему раньше такого не было. Дело в том, что мы имеем перед собой продукт научно-технического прогресса. И анализируя воздействие игральных систем на человека, можно понять, на что сейчас этот прогресс нацелен. Особенно наглядно это видно по реакциям духовно ослабленного современного человека, так называемой «открытой личности», о которой сегодня много говорят психологи. Зависимость от различных видов игр получила название «лудомании» (от латинского слова «lud – «игра»). Её можно подразделить на разные виды: зависимость от игровых автоматов,

зависимость от игральных компьютерных систем (что, пожалуй, больше всего сейчас волнует родителей, так как подростки растут в условиях, когда игра на компьютере занимает у многих почти сто процентов свободного времени) и зависимость от игры в казино.

Корр.: Давайте начнём с компьютерных игр.

И. А.: Конечно, компьютерные игры являются способом техногенного влияния на человеческую психику. Но всё-таки природа взаимоотношений человека с компьютером кардинальным образом отличается от его взаимоотношений с игровыми автоматами. Во-первых, у компьютерной зависимости есть определённый возрастной ценз. Как правило, это подростки и молодые люди лет до 18 – 20. Во-вторых, тут очень многое зависит от воспитания, от занятости ребёнка, от того, как организован его досуг. Во всём этом большую роль играют родители, которые сами покупают компьютерные системы и фактически толкают ребёнка на пагубный путь. Совершенно понятно, что молодая личность увлекается компьютерными играми и потом часто не может остановиться. Я хочу вспомнить одного мальчика, которого к нам в центр привезли из Новосибирска. Всё в доме уже было украдено, всё своё время он посвящал компьютерным играм. Его единственной задачей в жизни было украсть где-нибудь деньги и отнести их в компьютерный клуб. Вот что рассказал этот подросток. Сперва он играл в компьютер по пять часов в день, потом по шесть, по десять. А потом вообще перестал спать и играл постоянно. Заходил в салон и, пока деньги не кончались, не трогался с места. Мог провести так двадцать часов, целые сутки. Не спал, не ел. И в какой-то момент увидел поразительную вещь: автомат вдруг превратился в живую личность! Из него высунулись руки, схватили этого мальчика и втянули вовнутрь. Он описывал это так подлинно, что у нас не возникло сомнений: мальчик увидел разверзшееся перед ним страшное духовное пространство. Хотя его это ужаснуло, играть он не прекратил. Видение повторялось несколько раз, и в конце концов он приехал к нам, не имея сил самостоятельно отойти от компьютерных игр, но уже понимая, насколько это губительно.

Корр.: Может быть, мальчик был психически болен?

И. А.: Нет, врачи пришли к выводу, что никакой психиатрии там не было. И потом, это не единичный случай подобных рассказов. Да что тут такого невероятного, с христианской точки зрения? Мы же знаем, что в мире на духовном плане действуют разумные духовные силы. Вот они и открылись мальчику, те самые духовные силы, которые и привели его к зависимости от

компьютера. Хочу подчеркнуть, что именно длительное общение с компьютерной системой, общение, которое перестраивает логику человека, его мышление, восприятие реальности, привело его к тому, что он смог это увидеть. То есть тесное общение с системой привело его к той стадии, когда у тех духовных сил, которые стоят за игровой компьютерной системой, появилась возможность открыться. Впрочем, это уже чисто духовная область… А если вернуться в область материального, то нужно понять очень важную вещь: чем игры совершеннее, чем ярче изображение, чем больше в игре возможностей, имитирующих реальность, тем сильнее такие игры втягивают в себя личность, которая ими увлечётся. Однажды я, как партизан, проник в компьютерный салон, чтобы понаблюдать за ребятами. Признаюсь честно, я выдержал там минут пятнадцать и вынес чёткое впечатление, что подростку с ещё незрелой, неустоявшейся личностью бывает достаточно часа такого тесного контакта с виртуальным миром, чтобы у него изменилось сознание, изменились принципы взаимодействия с реальным окружающим миром. И, конечно, большинство компьютерных игр построено на имитации насилия со стороны игрока. Самые современные игры полностью имитируют человеческое тело, кровь – в общем, всё, что сопутствует боевым сценариям. А ведь игрок не просто на это смотрит. Он управляет насилием. Я уж не говорю о порнографии в компьютерных играх. Страшно даже себе представить, какие катастрофы происходят с неустоявшейся личностью, которой предоставлены такие виртуальные возможности. Великим развратникам прошлого и не снилось то, что сегодня позволяет научно-технический прогресс. Это, так сказать, изнанка прогресса, в форпосте которого находятся компьютерные игры. Я нисколько не преувеличиваю! Это действительно форпост создающейся цивилизации, в основу которой положен принцип удовлетворения самых низменных страстей человечества.

Корр.: Давайте теперь немного поговорим о казино.

И. А.: Это не просто вид развлечения, а особый стиль жизни, привилегия современных «аристократов». Я, например, знаю человека, который проиграл в казино всё своё состояние. Миллионы долларов! Сегодня он живёт на ренту от казино.

Корр.: Каким образом?

И. А.: Он там бесплатно завтракает, обедает, ужинает, играет. Но часть выигрыша отдаёт казино. То есть он стал рабом казино. И таких людей немало. Они порой обращаются к нам за помощью, так что мы знаем эту проблему достаточно хорошо. Но поскольку казино – явление элитарное, оно не представляет такой угрозы для подавляющего большинства населения, как компьютерные

игры или игровые автоматы.

Корр.: Ну, а чем так опасны игровые автоматы?

И. А.: Несколько лет назад мы с удивлением обнаружили, что самую страшную опасность представляют именно примитивные игровые автоматы, которые расплодились сейчас по всей России, как грибы после дождя. Москва вообще стала вторым Лас-Вегасом. Поначалу, столкнувшись с этой проблемой, мы даже не поверили, что такое возможно. Но когда с одними и теми же симптомами стали приходить сперва десятки, а потом и сотни людей, волей-неволей пришлось признать реальность опасности. Оказалось, что именно эта форма игры самая страшная. Именно здесь быстрее всего захватывается личность. Причём захват происходит, не побоюсь этого слова, фатальный. Скажу правду: мы не видим выхода с точки зрения психологии или психиатрии из такого рода зависимости – зависимости от обыкновенного игрального автомата, которых сейчас тысячи на наших улицах.

Корр.: В чём же дело?

И. А.: Исследуя эту проблему, мы столкнулись с рядом необычных явлений и сегодня стараемся их осмыслить. Например, многие люди, которые обратились к нам с просьбой избавить их от лудомании, изначально не были подвержены такого рода пагубным страстям. Это были вполне приличные люди, которые пошли помочь своим знакомым, которые уже попали в зависимость от игровых автоматов. И, как это ни парадоксально, пробыв вместе с ними в салонах и мельком сыграв несколько партий, стали такими же зависимыми. Причём они совершенно не понимают, как это могло случиться, ведь они были совершенно не предрасположены к игре и даже наоборот, питали неприязнь к игровому автомату.

Корр.: Тогда почему это произошло?

И. А.: Тут-то и начинается самое интересное. Поскольку о страстях, которые обычно сопровождают любую азартную игру, мы говорить в данном случае не можем, значит, существуют какие-то иные механизмы захвата человеческой психики. И действительно, анализируя принципы взаимоотношения людей с игровыми системами, мы обратили внимание на то, что это система, скрупулёзно продуманная с точки зрения психологии и психофизиологии. То есть современная игральная система при всей своей кажущейся примитивности является квинтэссенцией целой науки. Науки, которая искусственно формирует зависимость игрока от автоматов и базируется на самых передовых исследованиях психосоматики и психологии. Мы стали потихоньку собирать данные и пришли к выводу, что при игре на автомате у человека быстро формируется так называемая

рефлекторная дуга.

Корр.: Поясните, пожалуйста.

И. А.: Помните, как академик Павлов вырабатывал у собак условные рефлексы?

Корр.: Собакам давали мясо и зажигали лампочку. При виде мяса у животных начинала течь слюна. А потом лампочку стали зажигать без кормёжки. Однако слюноотделение у собак всё равно появлялось, так как у них выработался условный рефлекс на свет лампочки.

И. А.: Верно. У игроков тоже вырабатываются рефлексы. Только принципы формирования этих рефлексов базируются на самых передовых технологиях. Сегодня существует такая область, которая называется «суггестокибернетика». Первоначально это была вотчина военных исследований, но теперь очень многое из военных исследований плавно перетекло в обыденную жизнь. Суггестокибернетика довольно открыто применяется при обучении скорочтению или иностранным языкам. По сути вся она направлена на формирование механизмов зависимости. Причём зависимости настолько глубокой, что научный мир ещё не сталкивался с подобными проблемами. Вернусь к началу нашего разговора. Действительно, игровые автоматы существовали давно. «Однорукие бандиты» появились лет тридцать назад. Но формы зависимости, существовавшие у игроков (по-английски «геймблеров») тогда и теперь, – совершенно разные. И это различие появилось, когда механические аппараты стали базироваться на компьютерных технологиях. Современные игровые автоматы по сути представляют собой суперсовременный компьютер, где учтены всевозможные факторы. Специалисты, изучающие эту проблему, пишут о возможности формирования при общении с компьютером целого ряда психических механизмов, искусственного вызывания тех или иных эмоций, активизации или, наоборот, замедления тех или иных психических процессов. Возьмём для примера новые системы биометрии, базирующиеся на новых компьютерных технологиях. Когда человек включает компьютер, система снимает параметры его общения с компьютером: его реакцию на мышь, его взгляд, его манеру открытия файлов. Она фиксирует самые тонкие аспекты поведения данного конкретного человека и, соотнося полученные параметры с эталоном, может точно определить, кто перед ней: хозяин компьютера или нет. Но раз можно зафиксировать такие тончайшие параметры и реакции, которые без компьютера не определишь, значит, существует и возможность влиять на человеческую личность.

Корр.: А как эти вещи учтены в игровых автоматах?

И. А: Любой человек, зайдя в салон, обратит внимание на то, что на каждом аппарате установлена обыкновенная мигалка. Зачем? Снова вспомним павловских собачек и формирование рефлексов. Представьте себе: заходит человек в салон, садится за автомат, разменивает денежки, похожие на настоящие. Кругом всё звенит, шумит, всё двигается в определённом ритме, мигалки работают. Такая обстановка очень сильно рассеивает внимание человека, и это опять-таки делается преднамеренно.

Корр.: Зачем?

И. А.: Когда внимание рассеяно, человек не способен одновременно проанализировать существующую ситуацию. А потому он уже открыт для воздействий. Ну, так вот. Представим себе область, которой занимался Павлов. Садится человек перед автоматом, бросает деньги – зажигается лампочка. Он внимательно смотрит на крутящиеся барабаны, нажимает соответствующие кнопки. Каждый момент выигрыша сопровождается характерным звуком и цветовыми всполохами. Потом высыпаются деньги. Это опять же сопровождается звуком. Понимаете, о чём я говорю? Попробуйте себе представить схему, самую примитивную: лампочка – мясо – слюна. Собака запоминала за 12 раз. Условный рефлекс вырабатывался всего за 12 опытов. А здесь не собака, а человек. Причём в состоянии аффекта, совершенно открытый, обуреваемый страстями. За одну ночь он повторяет одну и ту же операцию тысячи раз! И всё это в музыкальной атмосфере, при невероятном количестве миганий, морганий, звуковых эффектов. Денежки бросил – зажглась лампочка. Кнопочку нажал – закрутились барабаны. Получил выигрыш – зазвенели монетки. Денежку бросил – зажглась лампочка… При многократном повторении подобных действий возникает рефлекторная дуга. Область эта пока мало изучена, но мы уже знаем, что у людей, монотонно выполняющих одну и ту же операцию на конвейере, возникает профессиональное заболевание: они маниакально стремятся к повторению этой операции, в их сознании постоянно прокручиваются одни и те же действия…

Кроме того, не стоит забывать, что человек, обуреваемый страстями и не противящийся им, уподобляется животному. А первая сигнальная система, на которой базируется формирование условных рефлексов, как раз является общей для людей и для животного мира. Ну, а вторая сигнальная система, которая предполагает логические действия и могла бы воспрепятствовать формированию условных рефлексов, в данном случае подавляется пивом и другими спиртными напитками. Ведь в игровых салонах обязательно продаётся спиртное. То есть создана

тщательно продуманная, комплексная система, целиком и полностью направленная на то, чтобы сформировать у человека, попавшего в салон, зависимость от игровых автоматов. Даже в рекламе, находящейся вне салонов, заложены некие «ключи», которые воспринимает подсознание во время игры. Мельком брошенный взгляд на рекламу вызывает у лудомана целый ряд рефлексов. Причём рефлексов настолько глубоких, что сознание неспособно их проконтролировать.

Корр.: Что Вас натолкнуло на мысль о формировании рефлекторной дуги у людей, ставших жертвами лудомании?

И. А.: Иначе трудно объяснить некоторые вещи. Скажем, многие наши пациенты рассказывают одно и то же: «Иду по дороге, ни о каких автоматах не думаю, никакой тяги к ним нет. Но внезапно разворачиваюсь и иду играть. Сам не понимаю, как это со мной происходит».

Корр.: А я, бывая в разных городах, тоже слышала похожие истории. Человек шёл в институт или на работу. Потом провал в памяти, и опомнился он уже в салоне игровых автоматов, который может находиться совсем в другом конце города. То есть добрался он туда в каком-то сомнамбулическом состоянии, «на автопилоте», повинуясь программе, заложенной в его подсознание.

И. А.: Совершенно верно. Такие случаи есть и в нашей практике. Помню, один человек, пристрастившийся к автоматам, твёрдо решил порвать с этой страстью. Целый год регулярно ходил в храм, исповедовался, причащался. Казалось, исцелился. А потом ему нужно было отдать большой долг. Родные собрали деньги, вручили ему, он пошёл отдавать и… очнулся в салоне, когда выкладывал последние рубли. Я потому и говорю, что автоматы даже страшнее наркотиков. При наркомании не формируется рефлекторная дуга, которую непонятно как разомкнуть. Кроме того, при общении человека с автоматами происходит ещё одна интересная вещь. Многие наши пациенты говорят, что, глядя на автоматы, они видят какие-то «мультики». Я поначалу недоумевал, ведь я там никаких «мультиков» не видел. И вы не увидите. Ни один здоровый человек не увидит. А они видят! Но со временем стало ясно, что они имеют в виду.

Корр.: Что же?

И. А.: По сути, автоматы представляют собой три крутящихся барабана, на которых нарисованы какие-то рисунки и знаки. Если они выпали на одну линию, полагается выигрыш. Соответственно, игрок пристально следит за барабанами, пытаясь предопределить, когда они остановятся. И часами наблюдает одно и то же движение. А сенсорная система человека способна

перестраиваться в зависимости от условий окружающей среды. К примеру, есть такие растровые очки – из тёмного, непрозрачного пластика с мелкими дырочками – для исправления зрения. Когда человек надевает их впервые, он ничего не видит. Но присматриваясь, начинает видеть нормально. Так и здесь. Зрительные сенсоры адаптируются, и человек начинает видеть то, чего раньше не видел. Это своеобразный тренинг. То, что мы наблюдаем в виде каких-то непонятных мельканий, для него выстраивается в логический видеоряд. Таким образом, его взаимоотношения с игровой системой перестроились. Точнее, он подстроился под систему. Но перестраивается не только его зрительное восприятие, а вся личность в целом. Формируется тип зависимой личности.

Корр.: Погодите, я что-то не поняла. Каким образом перестройка зрительного восприятия связана с формированием зависимости?

И. А.: Человеческая психика такова, что вся информация, которая входит в сознание, требует своего разрешения. Даже та, что получена краем, периферией сознания. Неразрешённая же информация требует постоянного возврата к ней. Иначе у человека возникает чувство тревоги, дискомфорта, раздражения. Пока сенсоры игрока не перестроились, он не видит «мультиков». То есть эта информация остаётся неразрешённой. И игрок бессознательно тянется в салон. Когда же информация получает своё разрешение, и он начинает видеть «мультики», он уже законченный лудоман. А современная игральная машина представляет собой целый комплекс, этакий космический аппарат, где много всего происходит. Там крутятся разные анимации, появляются разные знаки. Есть целый ряд вещей, которые совершенно невозможно одновременно увидеть и распознать. Изучая этот механизм, мы поставили такой эксперимент. Я создал на компьютере небольшую анимационную модель, учитывая накопленные наукой сведения об особенностях зрительного восприятия: о том, как движется взгляд по экрану, и так далее и тому подобное. Затем мы с коллегами просмотрели эту модель, созданную, повторяю, по тем же канонам, по которым создаются изображения в игровых автоматах. А когда я наутро проснулся после наших экспериментов, у меня возникло странное ощущение, будто я должен что-то сделать. Я никак не мог понять, что именно, и это не давало мне покоя. Наконец догадался включить компьютер. Оказалось, я должен был вернуться к анимационной модели и разглядеть то, что я вчера мельком увидел, но не понял. Вот вам фактор неразрешённой информации. Игральная система, кроме всего прочего, оказывает

на человека такой информационный прессинг, что сознание воспринимает множество разных информационных форм, но не успевает их переработать. А в погоне за выигрышем, пристально следя за мельтешением картинок в барабанах, человек всему придаёт значение. Часть информации перерабатывается, а часть остаётся в виде постоянного раздражителя, который требует возврата для разрешения этой проблемы.

Корр.: Какие ещё особенности восприятия эксплуатируются в игральных системах?

И. А.: Нейрофизиологами установлено, что направление взгляда соответствует определённым сенсорам. Иными словами, по тому, куда направлен взгляд (вверх – влево, вправо – вниз и т. п.), можно установить, какая система (зрение, слух, ощущения) в данный момент используется для оценки поступающей информации и наиболее открыта для воздействия. Соответственно, размещая на экране в нужном месте особые стимулы, можно непосредственно взаимодействовать с определёнными отделами мозга. Как бы включая и выключая те или иные каналы восприятия. Говоря обобщённо, внизу находятся эмоции и ощущения, по горизонтали – звуки, вверху – зрительные образы. То есть фактически ко всем отделам мозга есть прямой или косвенный доступ через организацию движения глаз.

Корр.: Цвета тоже подобраны не случайно?

И. А.: Нет, конечно. Всем психологам известен знаменитый тест Люшера, когда испытуемым предлагается выбрать какие-то цвета. По подбору цветовой гаммы делается вывод о психоэмоциональном состоянии испытуемого. Таким же образом открывается возможность обратного влияния на человека: специальным подбором цветовых оттенков изменять психоэмоциональное состояние играющего и, соответственно, менять его физиологию, вызывать необходимые физиологические реакции. А ведь есть ещё и звуковое влияние. Для компьютера не представляет никакой проблемы управление частотами, связанными с естественными частотами различных отделов мозга, организуя их работу по определённой схеме. И всё это вместе оказывает комплексное воздействие на человека. Есть даже исследования, показывающие, что каждому виду транса соответствует особое распределение и сочетание частот электрической активности по отделам мозга. Создавая на экране в строго определённых местах различные цветовые, звуковые, графические стимулы, добавляя к этому разные околопороговые вербальные команды, синхронно модулируемый стереозвук, можно сделать так, что человек незаметно для него погрузится в изменённое состояние сознания. А ведь игра и без того является

изменённым состоянием психики! Специалистам, имеющим дело с азартным игроком, совсем несложно сформировать у него зависимость. Такой человек представляет собой совершенно открытую систему.

Корр.: Это и есть та самая «открытая личность», о которой Вы сказали в начале интервью?

И. А.: Да. Она открыта для воздействий, ничем не защищена. А то, что на человека можно воздействовать на уровне подсознания, влиять на его поведение, образ мыслей, мировоззрение и тому подобное, в настоящее время не вызывает никаких сомнений. Это реальность наших дней. Вот что пишут в Российском Медицинском журнале (№ 1, 1995 г., стр. 31) весьма авторитетные специалисты И. В. Смирнов и Е. В. Безносюк: «Чрезвычайно важной проблемой в настоящее время стала перенасыщенность информацией психологического пространства человека и общества в целом, достигшая критического уровня, за которым становятся реальным управление и манипулирование самочувствием, настроением, поведением и всей картиной мира человека. При распространении информации с использованием технических средств и приёмов, позволяющих осуществлять информационное воздействие на неосознаваемом уровне». То есть органы восприятия не позволяют человеку контролировать неосознаваемые техногенные информационные воздействия. Часть информации при этом может не контролироваться сознанием, но восприниматься мозгом и помимо воли человека влиять на его поведение. Эти же специалисты отмечают, что тенденция к использованию различных психотехнических приёмов в последнее время резко усилилась. В первую очередь, в области шоу-бизнеса. Я в своих выступлениях прямо говорю, что не может быть человека, который несколько раз пообщается с современным игровым автоматом и не станет от него фатально зависимым. Такого просто не может быть! В этом смысле люди устроены одинаково.

Корр.: А если человек сам не играет, но стоит рядом с автоматом и наблюдает за игрой, он может втянуться?

И. А.: Конечно, может. Раз он наблюдает, значит, всё равно вступает в общение с автоматом. Происходит точно такой же захват личности, как и непосредственно при игре. Хочу обратить Ваше внимание на ещё один важный нюанс, который подтверждает наши догадки по поводу формирования зависимости. Существуют инструкции по применению игровых аппаратов, на основе которых работают представители шоу-бизнеса. Знаете, сколько денег возвращается обратно игроку?

Корр.: Сколько?

И. А.: Сейчас ведутся разговоры о том, что игровые автоматы «обманывают». Дескать, нужно возвращать обратно 85%, а они возвращают 70%. А я, слушая эти дискуссии, думаю о том, что это типичная хитрость лукавого: обратить внимание на проблему, но заставить думать не о том, о чём нужно. В Лас-Вегасе возврат денег достигает 98%. А 2%, получаемые владельцами аппаратов, предполагают сверхприбыль. Парадокс? Но шоу-бизнес – самый доходный бизнес в мире. Значит, он заведомо рассчитан таким образом, что базируется не на каких-то суперприбылях, полученных из рук игрока, а на том, что игрок будет играть постоянно. Вот в чём истинная суть проблемы! Весь этот бизнес основан на формировании постоянного клана игроков. А раз так, то не очень-то и важно, сколько возвращается денег игрокам. Даже наоборот, чем больше возврат денег, тем больше игроков. Если бы возвращалось мало денег, игроков было бы меньше. Но возвращается много денег, и игроков становится больше. Вот ещё одно явное доказательство, что система рассчитана на формирование зависимости.

Корр.: То, что Вы рассказываете, просто ужасно. И возникает вполне естественный вопрос. Почему игровые салоны плодятся повсюду, а власти так спокойно на это смотрят?

И. А.: Проблема новая, ещё мало изученная. Так что, конечно, большинство людей пока не понимает, с чем мы столкнулись. А с другой, налоги с игрового бизнеса довольно приличные, и они неплохо пополняют казну.

Корр.: Получается, что государство заинтересовано в распространении игральных салонов?

И. А.: Несомненно.

Корр.: Люди какого возраста особенно подвержены риску стать лудоманами?

И. А.: Практически любого, кроме подростков, у которых свой наркотик – компьютерные игры. Для них автоматы примитивны. Так что сейчас можно говорить об опасности тотальной лудомании. Особенно страшно наблюдать за пожилыми людьми. Просто ужас, как быстро они деградируют, пристрастившись к игре на автоматах. А ведь сейчас эти автоматы есть даже в посёлках и маленьких городках. За последние полгода их поставили практически во всех маленьких магазинах. Владельцы платят продавщицам за обслуживание автоматов. В результате почти весь персонал магазинов пристрастился к игре! И самое страшное: они не понимают, что у них есть зависимость. Им кажется, что они перейдут работать в другое место, и увлечение автоматами уйдёт. Люди становятся неадекватными.

Корр.: А как меняется личность человека? Чем опасна

лудомания? Ведь нам могут возразить: «Что тут ужасного? Люди так проводят свой досуг. Они же никого не убивают, не грабят. Пусть развлекаются в своё удовольствие».

И. А.: Так сказать не могут, потому что эта проблема даже более тяжёлая, чем проблема алкоголизма и наркомании.

Корр.: Почему?

И. А.: Потому что она тяжелее поддаётся лечению, а все социальные и личностные последствия практически те же самые. При лудомании, как и при алкоголизме с наркоманией, возникает полное социальное отчуждение. Это первое, что бросается в глаза. К нам приходят рыдающие родственники в отчаянии от того, что их близкому, подсевшему на иглу игральных автоматов, всё стало безразлично. Второе – это обязательно преступность! Я десятки, если не сотни раз, слышал от разных людей фактически одну и ту же историю. Дескать, была студенткой, в жизни никогда ничего не украла, а сейчас краду… И видеть такое саморазрушение бывает крайне тяжело, потому что когда человек совершает какие-то криминальные или неадекватные поступки в состоянии химической зависимости, это вполне объяснимо воздействием наркотика. А когда он всё прекрасно понимает, но ничего не может с собой поделать, это более страшное явление. Причём деградация личности происходит намного быстрее, нежели при алкоголизме и наркомании. Несмотря на высокий процент выигрышей, через некоторое время человек всё равно оказывается в проигрыше, в долгах. Иначе и быть не может! В противном случае игорный бизнес не процветал бы. Отрешиться от своей страсти он уже не в состоянии, поэтому ему нужны деньги для продолжения игры, и он уже не останавливается ни перед чем. Так что социальные последствия вполне очевидны.

Корр.: Какой же выход из этой проблемы?

И. А.: Я не сторонник ориентации на западный опыт. Смеху подобно, когда Голландия, абсолютно погрязшая в разврате и наркомании, пытается внедрить у нас свои программы псевдопрофилактики наркотической зависимости. Но с другой стороны, огульно отрицать всё западное тоже не стоит. Как раз в области борьбы с лудоманией у Европы есть кое-какой положительный опыт. В некоторых странах владельцы игорного бизнеса по закону обязаны оплачивать реабилитацию лудоманов. Это уже кое-что. Кроме того, некоторые группы граждан ставятся на учёт. Заядлые игроки, которые, тем не менее, хотят избавиться от зависимости, пишут заявление, чтобы их не пускали в салоны, и специальные службы следят за этим.

Корр.: На фоне той жуткой картины, которую Вы нарисовали, это, по-моему, комариные укусы. Ведь автоматы калечат психику

тысяч людей. Это настоящий геноцид.

И. А.: Да, конечно, нехорошему нужно потребовать запретить это «развлечение». Но сперва мы должны как следует обосновать наши требования, собрать статистику, привлечь специалистов. Иначе к нам не прислушаются.

Корр.: А люди тем временем будут становиться психическими инвалидами…

И. А.: Да, в либеральном обществе, которое у нас создаётся в последние двадцать лет, именно так и происходит. Между тем картина поистине ужасающая. Считается, что Москве около 300 000 людей, в той или иной форме зависимых от игры. В Санкт-Петербурге лудоманов, может быть, несколько меньше, но тоже немало. А сколько в других городах и весях? Речь идёт о тысячах, если не миллионах наших сограждан. Я, как специалист, могу утверждать, что это люди, вырванные из общества и вступившие на путь нравственной деградации. Так что нужно не просто заявлять протест, а бить во все колокола. Мир ещё не представляет себе той страшной опасности, которая на него надвигается. Масштабы игровой эпидемии не предсказуемы. Для нас же это ещё одно оружие массового поражения, средство уничтожения России.

Корр.: А кто держит автоматы?

И. А.: Ещё один парадокс. Подписывает документы, которые предполагают разрешение игральных салонов, Фетисов, глава Госкомспорта. Это у нас, оказывается, спорт. Владельцами же являются несколько крупных корпораций, которые получили лицензию. В основном, корпорации эти – совместные с иностранцами. Мелкие же держатели салонов находятся под их крылом, пользуются одной генеральной лицензией.

Корр.: Я так поняла из Вашего рассказа, что избавить лудомана от зависимости – дело практически безнадёжное?

И. А.: Я отношусь к этому как к СПИДу. Веди здоровый моральный образ жизни – тебе СПИД не грозит. Не хочешь – вот наказание Божие. То же самое и автоматы. Это воздаяние, которое предполагает, что человек должен обернуться, оглядеться, задуматься о своём пути. И те люди, которые вошли у нас покров Церкви, пожалуй, единственные из всех, кто действительно изменил свою жизнь и ушёл от зависимости. Хотя и на этом пути мы порой сталкиваемся со страшными падениями, со страшными трагедиями. Но, по моему глубокому убеждению, иного выхода нет. Может быть, когда-нибудь будут найдены какие-то медицинские или психологические средства избавления от игровой зависимости. Мы и сами их ищем. Раз речь идёт о первой сигнальной системе, о рефлексах, естественно, возникают мысли

о медицинском подходе к проблеме. Это не исключено. Но на сегодняшний момент принципиального решения, кроме обращения к Богу, нет.

Корр.: Кому, по Вашим наблюдениям, помочь легче: наркоманам или лудоманам?

И. А: Несомненно – наркоманам. Для них у нас разработана определённая схема лечения: с одной стороны, они участвуют в церковных таинствах, а с другой, отправляются к нашим наркологам, психологам, психиатрам, принимают препараты. Лудоманам же мы так комплексно помочь не можем. На сегодняшний момент наша задача сводится к тому, чтобы привлечь их к духовной жизни. Если это происходит, люди заметно меняются и многим (хотя далеко не всем!) удаётся избавиться от зависимости. Но многие обращаются к нам, как бы ища таблетку, которой у нас нет. И, не найдя её, уходят. Существует и вот какая сложность. Уже появились люди, эксплуатирующие чужое горе: психологи, которые предлагают кардинальное решение проблемы игровой зависимости, целители, шарлатаны. Бедняги, которые обращаются к нам, побывав у них, находятся в ещё более повреждённом состоянии, чем «нормальные» лудоманы.

Корр.: Значит, на сегодняшний день можно посоветовать только одно: близко не подходить к автоматам?

И. А.: Да. Это единственное надёжное средство безопасности.

Беседу вела Т. Л. Шитова

К. В. Зорин [2]
ИГРЫ НЕДОБРОЙ ВОЛИ

В последнее время врачи и психологи всё чаще сталкиваются с такими пагубными явлениями, как компьютеромания и игромания. Патологическое увлечение компьютерными играми и моделированием различных зрелищ (например, спортивных), ненормированная работа в интернете, длительный просмотр высококонтрастных картинок из множества мелких разноцветных деталей чрезвычайно опасны для здоровья. **Злоупотребление компьютером – своего рода наркотик.** Он сугубо отрицательно воздействует на тело, душу и дух как ребёнка, так и взрослого человека. Что же происходит с тем, кто попал в «ласковые сети» компьютера?

Картина «компьютерной болезни»

Соматические расстройства проявляются в нарушении зрения, общем недомогании, ослаблении иммунитета и в болезнях, обусловленных сидячим образом жизни (геморрой, запоры и т. д.). Избыточный уровень электромагнитных полей и излучений провоцирует появление или обострение онкологических заболеваний. У беременной женщины возрастает риск выкидыша и внутриутробной патологии плода.

Сильно поражается и опорно-двигательный аппарат. Помимо остеохондроза позвоночника, выявлены так называемые профессиональные заболевания при плохой постановке кисти. Они отмечаются у художников, машинисток, мультипликаторов, пианистов, работников конвейеров и… заядлых пользователей компьютером. У последних это болезни, которые возникают из-за неудобного положения рук при продолжительной работе на неправильно расположенной клавиатуре компьютера:

– тендовагинит (воспаление сухожилий кисти, запястья и плеча);

– болезнь де Кервена (воспаление сухожилий большого пальца кисти);

– травматический эпикондилит (воспаление сухожилий предплечья и локтевого сустава);

– синдром канала запястья (ущемление срединного нерва руки).

Страдают также центральная нервная система и психика.

Наблюдаются астено-невротические реакции: снижение концентрации внимания, ухудшение памяти и сна, усиление возбудимости и раздражительности, утомляемость, головная боль.

Крайне опасны и **стойкие духовные нарушения** в виду энерго-информационного воздействия компьютера на личность. Во-первых, это погружение в мир иллюзий и греховных страстей, а во-вторых, – психологическая зависимость от виртуальной (мнимой, искусственно созданной) реальности.

Профессор-невропатолог с большим стажем работы, иеромонах Анатолий (Берестов) утверждает, что человеку, сидящему у экрана компьютера, виртуальный мир порой кажется куда более реальным, нежели мир окружающий. Он входит в искусственную реальность, а та, в свою очередь, вживляется в его сознание, становится частью его «я». Со временем грань между выдуманным и существующим мирами стирается, и люди словно живут в двух мирах сразу. Отсюда – духовное раздвоение сознания на реальное и как бы виртуальное.

По мнению отца Анатолия, компьютерная программа «Киберсекс» заменяет естественную, физиологическую близость полов «на компьютеризированный онанизм и половые извращения». С помощью «Киберсекса» и взрослые, и подростки испытают сексуальные наслаждения в любой момент, с кем и как угодно. Действительно, компьютер реагирует, будто живой половой партнёр, и уже не воспринимается в изменённом сознании человека как бездушный прибор.

После того, как эта пагубная привычка сформировалась и закрепилась, создать крепкую семью или избежать развода проблематично. Желаем ли мы такого «счастья» своим близким?

Пребывание в лжереальности подкупает ощущением подлинности событий и переживаний. Чем больше иллюзия партнёрства, тем контакт соблазнительнее. Поэтому общение с электронным «ящиком» опять же сравнимо **с эффектом наркотического опьянения**. «Растворяясь» в информационном потоке, мы попадаем в полную зависимость от него и теряем себя. Кардинально меняется даже среда нашего обитания. По известной шутке, «Васи нет дома; он – в интернете». Компьютер засасывает, как болото; его завораживающее действие подобно гипнотическому взгляду удава на кролика.

Компьютероман в силах оторваться от своего пристрастия лишь на короткий срок, чтобы удовлетворить физиологические потребности. Пребывание в киберпространстве порой достигает 14 часов в сутки. Если заядлого пользователя компьютером оторвать от излюбленного занятия, он уподобится наркоману в

состоянии «ломки» – «…вплоть до некоторого сходства симптомов. Беспокойство, суета, рассеянное внимание, повышенная возбудимость, раздражительность – далеко не полный их перечень. Особенно удручает… чувство неполноценности, интеллектуальной инвалидности…» (см. Абрамов М. П. «Человек и компьютер: от homo faber к homo informaticus», Ж. «Человек», 2000, № 4, стр. 133).

Условно говоря, посредством чудовищной духовной (небиологической) мутации человек разумный (homo sapiens) превращается в человека информационного (homo informaticus). Порождая мнимое чувство свободы, виртуальный мир разрушает личность или не даёт ей раскрыться. Подчас мы ничего и не подозреваем. А ведь порой всё начинается, вроде бы, с пустяковых, безобидных компьютерных игр, к которым ужасно легко привыкнуть!

Автор этих строк наблюдал одну семью, которую постигла тяжёлая утрата. Отец попал под колёса грузового автомобиля и скончался. Родственники находились в шоке. Они не знали, сообщать ли об этом сыновьям, которым было девять и двенадцать лет, брать ли их на похороны. Сомнения взрослых вполне понятны: они боялись травмировать детей, хотели избежать истерик и т. д. На семейном совете решили всё-таки дать мальчикам возможность попрощаться с отцом.

Дети вели себя на удивление спокойно, точнее равнодушно. Насколько могли, они осознали, что навсегда расстаются с папой. Однако ребята восприняли это довольно холодно, как обыденный сюжет их любимых компьютерных «стрелялок»: «Подумаешь, папа умер?! Ничего страшного! Продолжение смотри в следующей серии». Приученные к ежедневным смертям на экране монитора, они начали относиться к гибели человека с изрядной долей цинизма и чёрствости.

Что означает такая реакция? Она не имеет ничего общего с мужественным перенесением горя. Скорее всего, это первый признак «окаменённого нечувствия» и эмоционального выгорания. Излишне говорить, что такие дети вряд ли станут поминать души своих покойных близких. Они не будут помнить о смерти, как того требует добродетель, и молиться о даровании христианской кончины. Кто же вырастет из них, если ничего не исправить в их воспитании?

О деструктивном воздействии различных «стрелялок» предупреждают многие авторы. Так, по мнению сотрудницы Фонда «Нарком» Т. В. Адамовой, вид на экране обычно соответствует собственному зрительному восприятию, кровь на

экране после выстрела кажется вполне реальной. Задачи героя и игрока совпадают – уничтожить как можно больше врагов. Значит, играющий не просто видит героя, но сам превращается в него. Поэтому сцены насилия разрушают психику и провоцируют агрессивное поведение. Отождествляя себя с героем игры, ребёнок получает возможность своеобразной самореализации в виртуальном пространстве. Игра позволяет принять на себя роль другого и стать тем, кем в реальной Жизни стать нельзя. При этом завидные сверхкачества, присущие игровому персонажу (смелость, силу, ловкость, необычные способности и пр.), дети и подростки автоматически проецируют на себя. Возвращение же в реальность мгновенно лишает этих возможностей и делает беспомощным перед насущными проблемами.

Исследователи анализируют **основные мотивы компьютерной игры младшего школьника**. Это – желание получить удовольствие, развлечься, чем-то занять себя, избавиться от скуки, «убить время» и достичь чего-либо важного, значимого. Дети отмечают: играть тем интереснее, чем сложнее выиграть. Видимо, игра влияет на самооценку, уровень притязаний и уверенность в себе. Позитивные эмоции игроков-школьников связаны с азартом, радостью и чувством превосходства над соперником. Ребёнок, испытывающий трудности в общении с людьми, погружается в игру, чтобы почувствовать себя победителем, преодолевающим любые препятствия. Ещё одна причина – дефицит внимания со стороны родителей или сверстников. Тогда ребёнок с головой погружается в компьютерный мир для того, чтобы побеждать виртуальных врагов и тем самым завоевать внимание, симпатии и доверие окружающих.

Истоки беды

С точки зрения психолога Ноттингемского университета Марка Гриффитса, сильная азартная страсть вызывает у людей зависимость, схожую с наркотической и алкогольной. Учёный пытался понять, почему хобби нередко превращается в манию. Для этого он фиксировал частоту пульса и уровень гормона кортизола в слюне у нескольких профессиональных игроков в бридж во время их матчей.

Напомним, что гормон надпочечников кортизол влияет на очень важные процессы обмена веществ. Его выброс зависит от действия другого вещества – дофамина, рождающего чувство эйфории. Кстати, это тот самый дофамин, который задействован

в формировании алкогольной и наркотической зависимости. Параллель здесь очевидна.

Оказалось, что азарт учащает сердцебиение и резко повышает содержание кортизола в слюне. Если картёжники играли просто на очки, частота их пульса составляла примерно 80 ударов в минуту, а уровень кортизола – 0,15 микрограмма на децилитр. Но когда игроки ставили на кон свои собственные деньги, частота пульса достигала 95 ударов в минуту, а уровень кортизола поднимался более чем в 2 раза.

До сих пор считалось, что подобная химическая зависимость достигается только посредством введения в организм специальных препаратов. Если предположение М. Гриффитса подтвердится, то к армии курильщиков, алкоголиков и наркоманов по праву можно будет причислить фанатов-болельщиков, меломанов, заядлых игроков в карты, домино, другие азартные игры. Ну, и конечно же, компьютероманов. Кстати, современные компьютерные технологии позволяют играть в азартные игры, не отходя от экрана.

По мнению директора Института реабилитации Национального Научного Центра наркологии Росздрава, доктора медицинских наук, профессора Т. Н. Дудко, **к пусковым механизмам формирования игровой зависимости относятся:**

– воздействие вещества (продукта) или вида активности, которые изменяют психическое состояние. Это алкоголь, наркотики (часто анаша, марихуана), никотин, первый выигрыш (удача, денежный куш), пища, секс, спорт;

– систематическое использование психоактивных веществ или определённых видов аддиктивной (зависимой) деятельности для снятия психического и физического дискомфорта;

– фрустрации (состояние психики, возникающее при крушении надежд; бессильная ярость), стрессы, переутомление с чувством дискомфорта, которые снимаются психоактивными веществами или определёнными видами аддиктивной (зависимой) деятельности;

– низкая устойчивость к фрустрациям, повышенная конфликтность, несдержанность и агрессивность, инфантилизм, дефицит внимания, склонность к депрессиям и рискованному поведению, эмоциональная неустойчивость, психопатии, акцентуации характера, страх одиночества и мучительное желание его избежать;

– формирование зависимого стиля жизни взамен привычного (естественного) и индивидуального для каждого человека;

– иррациональное мышление, неадекватная самооценка,

ложные представления (постоянная вера в крупную удачу, предвкушение удовольствия от предстоящей игры, фантазии на эти темы и пр.);

– способность вводить себя в состояние транса во время игры и т. д.

Внутренний мир игромана

Врачи считают, что одержимость игрой – игромания (лудомания) – настоящая болезнь. Она длится месяцами, иногда годами. Обостряется, как правило, ночью. Сами больные во всё это мало верят. Их возражения, вроде бы, резонны: казино – это музыка, песни, вино, разноцветные мониторы, красочные афиши… Но нигде не написано: «Минздрав предупреждает…»

Сначала увлечение автоматами вполне осознанно. Разве не всласть в одночасье приобрести баснословные купюры?! Потом осознанное стремление выиграть куда-то уходит. Остаётся лишь непреодолимое желание дёргать заветную ручку и заворожено смотреть на мигающий экран. Такие люди фактически «сидят на игле». Время в их сознании разорвано. Они помнят, что отошли, съели булочку, выпили воды – и опять к автомату. Лудоманьяки продолжают играть и во сне.

Среди вегетативных расстройств – повышенная потливость, тахикардия, покраснение кожи лица, астения, снижение аппетита, боли в области головы и сердца. На этом фоне периодически возникает всё усиливающееся навязчивое желание «отомстить», «отыграться», «доказать» себе и другим собственную правоту и значимость. Несчастный человек обдумывает, как преодолеть препятствия, как избежать влияния людей, отрицательно относящихся к игре, как добыть деньги обманом, лукавством, вымогательством…

Стремясь достать необходимую сумму денег для удовлетворения своего пыла, охваченные алчностью игроки часто растрачивают последние сбережения, забывают о семье, не платят по счетам, занимают в долг, воруют. Они надеются, что счастье когда-нибудь улыбнётся. Практика показывает, что это пустая и коварная иллюзия.

Т. Н. Дудко описывает три характерных синдрома. **Синдром проигрыша** – внутренняя опустошённость, подавленное настроение, самоосуждение, временная самокритика, пустые обещания «больше никогда не играть», повышенная раздражительность, грубость, несдержанность, иногда агрессия и самоубийство. **Синдром выигрыша** – чувство победы,

превосходства, благодушия, склонность тратить деньги и строить виртуальные планы. Больной испытывает влечение к игре, надеется повторить успех, обильно фантазирует о предстоящей радости, настраивает себя на умеренную и осторожную игру, верит в повторную удачу. И, наконец, **синдром игрового транса** – поглощение игрой, неконтролируемый азарт, невозможность прекратить игру, несмотря на её исход.

Когда расстройство усиливается, больной полностью утрачивает ощущение реальности. Для него теряют смысл учёба, общение с друзьями, семья, репутация, работа.

Воистину, «игры недоброй воли» до добра не доводят.

Правила компьютерной безопасности

Все цивилизованные страны ограничивают игорный бизнес, стремятся защитить интересы частных лиц, общества и государства. В частности, это заключается в том, что азартные игры не должны:

а) проходить публично;

б) привлекать обширный круг людей;

в) отражаться на материальном благосостоянии широких масс населения.

Врачи, психологи и педагоги (В. В. Абраменкова, С. В. Лободина и другие) справедливо настаивают на том, чтобы строго соблюдалась техника компьютерной безопасности. Разработанные ими рекомендации – это простые, но эффективные меры **профилактики компьютеромании и игромании**. Назовём некоторые из этих правил:

– Время игры следует ограничивать. Для детей 6 – 7 лет – 10 минут, 8 – 11 лет – 15-20 минут, для старшеклассников – до 30 минут в день.

– Надо установить «закон расстояния»: для игровых приставок не менее 2-х метров, для персональных компьютеров – 30 – 40 см.

– Необходимо соблюдать и «временной закон» – не играть перед сном, сразу после еды и, разумеется, вместо сна, подвижных игр, помощи по дому, не сделанных уроков и даже просто прогулки на улице.

– В комнате, где стоит компьютер, должно быть достаточно много живых растений и свежего воздуха.

– Нужно контролировать содержание игр: исключать сюжеты с насилием, жестокостью, сексуальной распущенностью, нездоровым азартом, оккультно-сатанинской тематикой и

прочими нравственно отрицательными темами.

Мудрые родители стараются, чтобы интерес ребёнка к компьютеру с самого начала был не потребительским, а научно-познавательным и практическим. Тогда это может стать основой и для будущей профессии их сына или дочери (программист, создатель интернет-сайтов, сервисный инженер и т. д.).

Компьютерные игры бывают разные, в том числе и приемлемые. Именно на них и следует делать упор, переключая внимание ребёнка с вредного на полезное или хотя бы этически нейтральное. Скажем, с компьютером можно играть в шахматы. Согласитесь, это всё же лучше, чем играть в карты! Или возьмём специальную (обучающую и развивающую) компьютерную игру типа «Квест». Её герой попадает в какую-то запутанную ситуацию или получает сложную задание, ему предстоит приключение. Задача играющего – разгадывать тайны и головоломки, сопутствующие приключению. Иногда в основе подобных игр лежат реальные исторические события – расцвет и падение римской империи, великие военные походы и т. д. Такие игры, как правило, не содержат сцен насилия и при грамотном подходе пробуждают интерес к истории, дают возможность почувствовать себя участником событий далёкого прошлого, развивают пространственное мышление, логику, память, эрудицию.

Борьба с компьютероманией и игроманией эффективна тогда, когда усилия направлены не на следствие, а на причину зависимости.Повторим, что основные мотивы компьютерной игры младшего школьника – это желание получить удовольствие, развлечься, чем-то занять себя, избавиться от скуки, «убить время», достичь чего-либо важного, значимого, почувствовать силу и уверенность в себе. Вот почему нужно не только запрещать детям посещение интернет-клуба, не только отключать или прятать компьютер. Это не решает проблему, а загоняет её вглубь. Не говоря уж о том, что лишившись доступа к домашнему компьютеру, заядлые игроки легко найдут его на стороне…

Святые отцы не всегда требовали от того, кто пристрастился к табаку или водке, немедленно и бесповоротно бросить пагубную страсть. Обычно они давали определённый срок, епитимию (меру к исправлению), а сами терпеливо ждали и усердно молились за болящего. Также и сейчас человеку, тем более ребёнку, страдающему игроманией или компьютероманией, требуется некоторое время и особая помощь в лечении, реабилитации и профилактике зависимости. В первую очередь это касается тех людей, которым трудно отказаться от компьютерных игр в силу

их убеждений, привычек и стиля мышления.

Психологи и психотерапевты разработали свои методы избавления от киберзависимости. Среди них – семейная терапия и групповые психокоррекционные занятия, направленные на социальную адаптацию, повышение психологической самооценки, усиление контроля над эмоциями, обучение навыкам общения. Надо внимательнее отнестись к страдающему ребёнку и постараться понять, что именно заставляет его/её выбирать ту или иную игру. К примеру, какие положительные ощущения вызывают у него агрессивные игры, когда агрессия «переливается через край» и проявляется в повседневной жизни. Подобная информация позволит быстрее найти противоядие и снять зависимость с помощью активного досуга (турпоходов, отдыха на природе, экскурсий, физических упражнений, спорта) или чтения хорошей литературы, знакомства с интересными собеседниками…

Что посоветовать ещё? Детей нужно как можно раньше обучать играм нашего детства. Тогда для пристрастия к компьютеру просто не будет места в душе ребёнка.

МЕДИА-НАСИЛИЕ: ДЕТЯМ ПРИВИВАЮТ СТРАСТЬ К УБИЙСТВУ

Подполковник в отставке Дэвид Гроссман написал в соавторстве с Глорией де Гаэтано книгу под названием «Не учите наших детей убивать. Объявим поход против насилия на телеэкране, в кино и компьютерных играх» (Нью-Йорк, «Рэндом Хауз», 1999). Услышав выступление полковника на конференции «Шоковое насилие», которую спонсировала Ассоциация психологов Нью-Джерси, корреспонденты еженедельника «ЭИР» **Джеффри Стейнберг** и **Деннис Спид** взяли у него интервью. Бывший рейнджер американской армии, подполковник Гроссман теперь проводит подготовку военных, полицейских и медиков для отрядов службы спасения, которые действуют по всей стране. Он был профессором Арканзасского университета, а сейчас возглавляет группу специалистов, занимающуюся изучением психологии убийства.

Интервью печатается в сокращении.

Стейнберг: Давайте начнём с Вашей новой книги с довольно вызывающим названием – «Не учите наших детей убивать». Пожалуйста, расскажите немного о ней и о том, что Вас побудило за неё взяться.

Гроссман: Для этого надо сперва вспомнить моей первой книге. В ней речь шла о том, как сделать убийство психологически более приемлемым… не для всех, конечно, а для военных. В конце же была небольшая главка, в которой говорилось, что методики, использующиеся в армии для обучения солдат, сейчас растиражированы безо всяких ограничений для детской аудитории. Это вызвало тогда очень, очень большой интерес. Книгу стали использовать в качестве учебника по всему миру: и в силовых ведомствах, и в армии, и в миротворческих программах.

Ну, а потом я вышел в отставку и вернулся домой. Это было в феврале 1998-го. А в марте того же года в нашем городке двое мальчишек, одиннадцати и тринадцати лет, открыли пальбу и поубивали 15 человек. А я тогда как раз проводил тренинг в группе психиатров, и меня попросили поучаствовать в допросе учителей. Так сказать, по горячим следам, спустя всего 18 часов после того, как они оказались в эпицентре самого массового убийства в школе за всю историю Америки.

В результате я понял, что молчать больше нельзя, и выступил

на нескольких конференциях, посвящённых вопросам войны и мира. А потом написал статью «Наших детей учат убивать». Её удивительно хорошо восприняли. Как раз сегодня мне сообщили по электронной почте, что в Германии разошлось 40 000 экземпляров этой статьи на немецком языке. У нас она была напечатана в таких известных изданиях, как «Christianity Today» («Христианство сегодня»), «Hinduism Today» («Индуизм сегодня»), «U.S. Catholic» («Католики США»), «Saturday Evening Post» и переведена на восемь языков. Прошлым летом одной лишь «Christianity Today» разошлось 60 000 экземпляров. Подобные вещи свидетельствовали, что люди открыты для обсуждения данной темы.

Поэтому я замыслил новую книгу, пригласив к соавторству Глорию де Гаэтано, одного из ведущих экспертов в данной области. Спустя год, когда произошло массовое убийство в школе Литтлтона, книга уже была готова, и мы как раз искали издательство, которое бы её напечатало. И поскольку интерес к нашей теме внезапно подскочил, нам удалось заключить договор с «Рэндом Хауз» [3]. Книга вышла в твёрдом переплёте, за три месяца, с октября по декабрь, было продано 20 000 экземпляров – не такой уж плохой результат…

Стейнберг: В первой главе Вашей книги недвусмысленно даётся понять, что все сколько-нибудь серьёзные медицинские и прочие исследования, проведённые за последние 25 лет, свидетельствуют о тесной связи показа насилия в СМИ и роста насилия в обществе. Вы не могли бы рассказать об этом подробней?

Гроссман: Тут важно особо подчеркнуть, что речь идёт именно о **зрительных** образах. Ведь письменная речь ребёнком до восьми лет в полном объёме не воспринимается, она как бы отфильтровывается рассудком. Устная речь начинает по-настоящему восприниматься после четырёх лет, а до этого кора головного мозга фильтрует информацию прежде, чем она дойдёт до центра, заведующего эмоциями. Но мы-то говорим о **зрительных** образах насилия! Их ребёнок в состоянии воспринять уже в полтора года: воспринять и начать подражать увиденному! То есть в полтора года агрессивные зрительные образы – неважно, где появляющиеся: на телеэкране, в кино или в компьютерных играх – проникают через органы зрения в мозг и непосредственно попадают в эмоциональный центр.

Потрясает состав исследовательских групп. В конце книги мы в хронологическом порядке перечисляем открытия в этой области. Данным вопросом занимались Американская Ассоциация Медиков (AMA), Американская Ассоциация

Психологов, Национальный Институт Психического Здоровья и так далее, и тому подобное. Есть обширное исследование ЮНЕСКО. А на прошлой неделе я раздобыл материалы Международного Комитета Красного Креста, свидетельствующие о том, что повсеместно распространившийся культ насилия – особенно жуткие, варварские методы ведения современной войны – прямо связан с пропагандой насилия в средствах массовой информации. В исследовании, которое было проведено в 1998 году в рамках ЮНЕСКО, также говорилось, что насилие в обществе подпитывается насилием в СМИ. Накопленные данные настолько убедительны и их так много, что спорить с ними всё равно, что доказывать, будто бы курение не вызывает рака. Однако находятся бесстыжие специалисты – в основном, проплаченные теми же СМИ – которые отрицают очевидные факты. На заключительном заседании конференции в Нью-Джерси, где присутствовали вы с Деннис, вдруг один такой тип встал и заявил: «А вы не можете доказать, что насилие на экране ведёт к росту жестокости в обществе. Это неправда, таких доказательств нет!»

Напомню, что конференцию проводила Ассоциация Психологов Нью-Джерси, филиал Американской Ассоциации Психологов, центральный совет которой ещё в 1992 году постановил, что дебаты на эту тему окончены. А в 1999-ом Ассоциация выразилась ещё определённей, сказав, что отрицать влияние экранного насилия на бытовое – это как отрицать закон земного притяжения. То есть говорить такие вещи в присутствии членов Ассоциации, как сказал этот человек, равносильно тому, чтобы встать на заседании «Бнай Брит» и заявить: «А вы не можете доказать, что Холокост был! Его вообще не было!»

Стейнберг: Да такого «специалиста» нужно было бы сразу лишить диплома!

Гроссман: Совершенно с Вами согласен.

Стейнберг: Теперь немного поговорим о компьютерных «стрелялках». Я был потрясён, узнав из Вашей книги, что компьютерные симуляторы, которые используются в американской армии и в большинстве силовых ведомств, ничем практически не отличаются от некоторых наиболее популярных аркадных игр.

Гроссман: Тут нам придётся сделать небольшой экскурс в историю. Во время Второй Мировой войны вдруг обнаружилось, что большинство наших солдат неспособно убивать противника. Неспособно из-за изъянов военной подготовки. Дело в том, что мы оснастили армию великолепным оружием, однако солдат учили стрелять по нарисованным мишеням. А на фронте таких

мишеней не было, и вся их выучка пошла насмарку. Очень часто эти солдаты под влиянием страха, стресса и прочих обстоятельств просто не могли применить оружие. Стало ясно, что солдатам необходимо прививать соответствующие навыки. Мы ведь не сажаем лётчика в самолёт сразу же после того, как он прочитал учебник, и не говорим: «Лети». Нет, мы ему дадим сперва поупражняться на специальных тренажёрах. Даже во Вторую Мировую войну уже существовало множество тренажёров, на которых пилоты подолгу отрабатывали технику полёта. Соответственно, возникла потребность в создании тренажёров, на которых солдаты учились бы убивать. Вместо традиционных мишеней нужно было использовать силуэты человеческих фигур. Такие тренажёры оказались чрезвычайно эффективными. В последние годы стало понятно, что даже необязательно выезжать на стрельбища. То есть, конечно, полезно пострелять из настоящего оружия, но это слишком накладно: тут и расход свинца, и экологические проблемы… Для стрельбищ нужно много земли, много денег. Зачем, если можно использовать симуляторы? Вот армия и перешла на них. Морская пехота получила лицензию на право использовать в качестве тактического тренажёра игру «Дум». В сухопутных войсках взяли на вооружение «Супер-Нинтендо». Помните, была такая старая игра в утиную охоту? Мы заменили пластмассовый пистолет пластмассовой штурмовой винтовкой М-16, а вместо уток на экране появляются фигурки людей.

Теперь у нас по всему миру несколько тысяч таких тренажёров. Они доказали свою эффективность, В данном случае наша цель – научить солдат правильно реагировать на угрозу. Ведь если они не смогут открыть огонь, запаникуют, то могут произойти страшные вещи. То же самое относится и к полицейским. Поэтому я считаю такие тренинги полезными. Раз мы даём солдатам и полицейским оружие, мы должны научить его применять.

Впрочем, по этому поводу в обществе нет единодушия. Некоторых людей шокируют репетиции человекоубийства, даже когда они производятся солдатами и полицейскими. Что уж тогда говорить о неограниченном доступе детей к таким симуляторам? Это куда ужасней!

Когда разбиралось дело Маквея, меня пригласили в качестве эксперта в правительственную комиссию. Защита пыталась доказать, что это служба в армии и война в Заливе превратили Тимоти Маквея в серийного убийцу. На самом же деле всё было с точностью до наоборот. По данным Бюро Судебной Статистики, ветераны войны попадают в тюрьму гораздо реже, чем не-

ветераны того же возраста. Что немудрено, ведь у них срабатывают серьёзные внутренние ограничители.

Спид: Какие?

Гроссман: Во-первых, мы сажаем за такие тренажёры взрослых людей. Во-вторых, в армии царит суровая дисциплина. Дисциплина, которая становится частью твоего «я». А тут симуляторы убийства даются детям! Для чего? Только для того, чтобы научить их убивать и привить им страсть к убийству.

Нужно иметь в виду и следующее обстоятельство: навыки, полученные в стрессовой ситуации, потом воспроизводятся автоматически. Раньше, когда у нас ещё были револьверы, полицейские ездили на стрельбища. Из револьвера можно было сделать за один раз шесть выстрелов. Поскольку нам неохота было потом собирать с земли стреляные гильзы, мы вытаскивали барабан, ссыпали их в ладонь, клали в карман, перезаряжали револьвер и стреляли дальше. Естественно, в настоящей перестрелке так делать не будешь – там не до этого. Но представляете? И в реальной жизни у полицейских после перестрелки карманы оказывались полны стреляных гильз! Причём ребята понятия не имели, как это получилось. Учения проходили всего два раза в год, и полгода спустя копы автоматически клали пустые гильзы в карман.

А ведь дети, играющие в агрессивные компьютерные игры, стреляют не два раза в год, а каждый вечер. И убивают всех, кто попадёт в поле их зрения, пока не поразят все цели или не выпустят все патроны. Поэтому когда они начинают стрелять в реальной жизни, происходит то же самое. В Перле, в Падуке и в Джонсборо, – везде малолетние убийцы сперва хотели убить кого-то одного. Обычно подружку, реже учительницу. Но они не могли остановиться! Они расстреливали всех, кто попадался им на глаза, пока не поражали последнюю мишень или у них не кончались пули!

Потом полиция их спрашивала: «Ну, ладно, ты убил того, на кого у тебя был зуб. А других-то зачем? Ведь среди них были и твои друзья!» И дети не знали, что ответить!

А мы знаем. Ребёнок за игрой-стрелялкой ничем не отличается от пилота за авиасимулятором: всё, что в них в этот момент закачивается, потом будет воспроизведено автоматически. Мы учим детей убивать, подкрепляя убийство чувством удовольствия и призами! А ещё учим ликовать и потешаться при виде реалистично изображённых смертей и человеческих страданий. Ужасает безответственность производителей игр, снабжающих детей армейскими и полицейскими тренажёрами. Это всё равно, что дать в руки

каждому американскому ребёнку по автомату или пистолету. С точки зрения психологии – никакой разницы!

Спид: А помните шестилетнего убийцу из Флинта, в штате Мичиган? Вы написали, что это убийство было противоестественным…

Гроссман: Да. Желание убить возникает у многих, но на протяжении всей истории человечества на это оказывалась способным лишь крошечная горстка людей. Для обычных, здоровых членов общества убийство противоестественно. Скажем, я – рейнджер. Но мне не сразу дали в руки М-16 и перевели в разряд суперкиллеров. На мою подготовку ушло много лет. Понимаете? Нужны годы, чтобы научить людей убивать, привить им нужные навыки и желание этим заниматься.

Поэтому, столкнувшись с детьми-убийцами, мы должны ответить на очень трудные вопросы. Потому что это новое, Деннис. **Новое явление!** В Джонсборо одиннадцати– и тринадцатилетние мальчишки убили пятнадцать человек. Когда этим детям исполнится двадцать один год, их выпустят на свободу. Этому никто не в силах помешать, ведь наши законы не рассчитаны на убийц такого возраста.

А теперь ещё и шестилетка. Они там, в Мичигане, думали, что застраховали себя от неожиданностей, снизив возраст уголовной ответственности до семи лет. Даже семилетние, решили мичиганские власти, пусть отвечают перед законом как взрослые. А там возьми и появись шестилетний убийца!

Ну, а через несколько дней после расстрела во Флинте ребёнок в Вашингтоне достал с верхней полки ружьё, сам его зарядил, вышел на улицу и дал два залпа по гулявшим детям. Когда в полиции поинтересовались, где он научился заряжать ружьё – наверно, думали, что папаша сдуру показал – мальчик простодушно заявил: «Да я от телевизора научился».

А если вернуться к ребёнку из Флинта… Когда шериф рассказал о случившемся его отцу, который сидит в тюрьме, тот ответил: «Я как услышал – меня мороз по коже продрал. Потому что я сразу понял: это мой парень. Потому что мой парень, – добавил он для усиления эффекта, – просто обожал садистские фильмы».

Видите? Совсем крошка, а уже свихнулся от насилия в СМИ. А свихнулся он потому, что отец сидел и смотрел кровавые сцены, радовался, хохотал и потешался над смертью и человеческими страданиями. Обычно в 2, 3, 4 года, да и в 5 – 6 лет дети жутко боятся подобных зрелищ. Но если хорошенько постараться, то к шести годам можно заставить их полюбить насилие. Вот в чём весь ужас!

Во Вторую Мировую войну японцы использовали классический метод выработки условного рефлекса, приучая людей получать удовольствие от вида смерти и человеческих страданий, чтобы потом эти люди могли совершать чудовищные зверства. Японцы действовали в русле учения Павлова: показывали юным, ещё не обстрелянным солдатам жестокие казни, фактически бойню китайских, английских и американских военнопленных. Причём заставляли не просто смотреть, а смеяться, издеваться, глумиться над этими мучениками. А вечером японским солдатам устраивали роскошный ужин, лучший за многие месяцы, поили саке, приводили девиц. И у солдат, как у собачек Павлова, вырабатывался условный рефлекс: они приучались получать удовольствие при виде чужих мучений и смерти.

Наверное, многие читатели Вашего журнала видели фильм «Список Шиндлера». И надеюсь, никто из них не смеялся во время просмотра. А вот когда такой просмотр устроили для старшеклассников в пригороде Лос-Анджелеса, кинопоказ пришлось прервать, потому что дети хохотали и потешались над происхо-дящим. Сам Стивен Спилберг [4], потрясённый таким поведением, приехал, чтобы перед ними выступить, но они и его засмеяли! Может, конечно, это только в Калифорнии так реагируют. Может, они там все с приветом. Но ведь и в штате Арканзас, в Джонсборо, было нечто похожее. Бойня произошла в средней школе, а рядом, за соседней дверью, учатся старшеклассники – старшие братья и сёстры детей, которых изрешетили убийцы. Так вот, по свидетельству одной учительницы, когда она пришла к старшеклассникам и рассказала о трагедии – а они уже слышали выстрелы, видели машины «скорой помощи» – в ответ раздались смех и радостные возгласы.

А девочка из школы «Чэтем» – это тоже в Литтлтоне, по соседству со школой «Колумбина», где произошло очередное массовое убийство, эти две школы враждуют между собой – написала мне, что когда по радио объявили о стрельбе и о том, что есть жертвы, чэтемские ребята прямо-таки зашлись от восторга. Их радостные вопли были слышны на другом конце коридора, в учительской!

Наших детей учат получать удовольствие от чужой гибели, чужих мучений. Наверное, и шестилетку из Флинта уже научили. Держу пари, он тоже играл в агрессивные компьютерные игры!

Стейнберг: Да, об этом сообщалось в новостях.

Гроссман: А знаете, почему я не сомневался насчёт игр? Потому что он сделал всего один выстрел и сразу попал в

основание черепа. А ведь это трудно, тут требуется большая меткость. Но компьютерные игры – прекрасная тренировка. Во многих из них, кстати, даются особые бонусы за выстрелы в голову. Пожалуй, лучше всего иллюстрирует мои слова случай в Падуке. Четырнадцатилетний подросток украл у соседа пистолет 22-го калибра. До этого он никогда не занимался стрельбой, а, украв пистолет, немного попалил из него на пару с соседским мальчиком за несколько дней до убийства. А потом принёс оружие в школу и сделал восемь выстрелов.

Так вот, по данным ФБР, для среднестатистического офицера полиции нормальным считается, когда из пяти пуль в цель попадает одна. Маньяк, который прошлым летом проник в детский садик в Лос-Анджелесе, сделал семьдесят выстрелов. Пять детишек пострадали. А этот парень выпустил восемь пуль и ни разу не промахнулся! Восемь пуль – восемь жертв. Из них пять попаданий в голову, остальные три в верхнюю часть туловища. Поразительный результат!

Я обучал техасских рейнджеров, калифорнийских полицейских, патрулировавших скоростные трассы. Обучал батальон «зелёных беретов». И никогда, нигде – ни в полиции, ни в армии, ни в уголовном мире – не было таких достижений! А ведь это не отставной рейнджер типа меня. Это четырнадцатилетний парнишка, до той поры не державший оружия в руках! Откуда у него такая невероятная, беспрецедентная меткость? Причём, как отмечают все свидетели трагедии, он стоял, как вкопанный, паля прямо перед собой, не уклоняясь ни вправо, ни влево. Такое впечатление, что он методично, одну за другой, поражал цели, появлявшиеся перед ним на экране. Как бы играл в свою поганую компьютерную игру!

Это же неестественно: выпустить в противника всего одну пулю! Естественно стрелять, пока противник не упадёт. Любой охотник или военный, побывавший в бою, скажет вам, что пока не подстрелишь первую цель и она не упадёт, на другую не переключаешься. А чему вас учат видеоигры? Один выстрел – одна жертва, а за попадание в голову ещё и бонусы.

Спид: У меня по ходу нашего разговора возник вот какой вопрос. Вы, наверное, слышали о скандале, связанном с «Покемоном». Помните? В 1997 году… Процитирую тогдашний заголовок из «Нью-Йорк Пост»: «Японское телевидение отменило показ…»

Гроссман: Да-да, я читал об этом…

Спид: Во вторник вечером шестьсот детей было доставлено в больницу с эпилептическими припадками после просмотра мультфильма. На следующее утро – ещё сто. Тогда предлагались

разные объяснения случившегося, но ни одно не прояснило по-настоящему сути. Что вы об этом скажете?

Гроссман: На сей счёт недавно были сделаны заявления… если не ошибаюсь, Американской Ассоциацией Медиков… Создатели мультфильма использовали мигание разноцветных картинок с такой частотой, которая может вызвать у детей приступ эпилепсии. В этой отрасли сейчас идут активные поиски, на которые тратятся миллиарды долларов. Подбираются частоты, цвета, ритм мелькания кадров – всё необходимое, чтобы поскорее «подсадить» детей на телеиглу. На это брошены все усилия, задействованы все достижения современной науки. Тут они, правда, слегка переборщили и опозорились. Но в меньших масштабах подобные вещи делаются каждый день!

Поделюсь с Вами кое-какими знаниями о телевидении. Нам доподлинно известно, что существует теснейшая связь между пристрастием человека к телевизору и ожирением. Об этом сообщали главные новостные каналы, и никто этого пока не опроверг. В чём тут дело? Во-первых, такой человек становится зависимым от телевидения. Клиповая смена кадров вызывает зависимость, аддикцию. А образы насилия действуют на детскую психику как сильнейший наркотик. Дети не могут от них избавиться, быстро становятся зависимыми.

Теперь про ожирение. Тут фокус не только в том, что человек, прилипший к телевизору, ведёт сидячий образ жизни. Самые творческие, изобретательные, умные люди Америки за огромные деньги убеждают вас и ваших детей, как хорошо переедать. Они подбирают нужные частоты, нужные цвета, нужные экранные образы, чтобы вы накупили побольше сладкого. А это чревато уже не только резким ростом ожирения, но и ростом детского диабета! Он тоже в значительной мере обусловлен телевидением.

Но и это ещё не всё! Есть много данных о влиянии телевидения на развитие анорексии и булимии. Например, на Самоа и в других таких же райских уголках никто не слыхал о таких психических заболеваниях, пока туда не пришло западное телевидение, а с ним – искажённый, извращённый Америкой эталон женской красоты. А как только пришло – тут же появились девочки, которые в буквальном смысле слова морили себя голодом, пытаясь соответствовать американскому стандарту.

Анорексия, булимия, ожирение – таких массовых проблем в детско-подростковой среде раньше не существовало! Это новые факторы нашей жизни.

А есть и совсем ещё неизученное заболевание – синдром гиперактивности с дефицитом внимания. Однако даже те данные, что уже имеются, свидетельствуют о мощном влиянии

телевидения на развитие у детей этой болезни. Представьте себе ребёнка, который и так-то плохо умеет фиксировать внимание. А тут ещё телевизор… Что будет с детьми, которые проводят жизнь перед телеэкраном, сидят перед ним, как приклеенные, толстеют… Мозги их забиваются клиповыми образами. А потом в 5 – 6 лет, когда их отдают в школу, учитель начинает что-то объяснять, а дети уже не воспринимают размеренную устную речь, они привыкли к быстрой смене кадров, им хочется нажать на пульт, переключить канал… Всё, они уже необучаемы.

Мы начинаем пичкать их таблетками. Сперва сами усугубляем их состояние, плюём на рекомендации Американской Академии Педиатров, Ассоциации Медиков и прочих компетентных организаций, которые предупреждали нас: «Не делайте этого!» А когда дети слетают с катушек, подсаживаем их на таблетки! Вот и получается кошмар.

Говоря о «Покемонах», мы не сказали самого главного. Да, телевизионщики усиленно манипулируют детским сознанием, специально так подбирая образы, цвета и частоту смены кадров, чтобы превратить телевидение в сильнейшее психоактивное вещество, от которого у детей развивается наркотическая зависимость. Но я хочу особо подчеркнуть, что в основе этой зависимости лежит насилие. Детей пичкают жестокостью, а жестокость, как и никотин, вызывает привыкание. И как у никотина, у неё есть побочные эффекты. Это страхи, повышенная агрессивность и, как следствие, особо тяжкие преступления.

Спид: Похоже, вы не поддались на пропаганду «Инициативы против насилия», активисты которой уверяют, что есть дети с врождённой жестокостью. И что если их вовремя выявить, тогда будет легко находить преступников. В Вирджинии даже начали строить тюрьмы «на вырост», заранее увеличивая число камер в расчёте на будущий прирост численности преступников из этой категории населения.

Гроссман: Я скажу так: может быть, какой-то крошечный процент населения действительно предрасположен к жестокости. Я этого не утверждаю, а просто делаю допущение. Но тогда этот процент не должен меняться с течением времени, из поколения в поколение. Ведь врождённые особенности – это некий стандарт, нечто стабильное, нормальное. Как любые генетические отклонения. Но когда вы видите взрыв насилия, имеет смысл предположить, что появился новый фактор, влияющий на естественный ход вещей. И спросить себя: «Что это за фактор? Какая переменная изменила константу?»

Поймите одну простую вещь: в разговоре о тяжких преступлениях сейчас бессмысленно опираться на статистику

смертности. Современные медицинские технологии позволяют с каждым годом спасать всё больше людей. Рана, от которой во Вторую Мировую войну умирало девять человек из десяти, во вьетнамскую кампанию уже не считалась смертельной. Уже тогда девять человек из десяти, получивших подобные ранения, оставались живы. Если бы мы жили, как в 30-е годы прошлого века, когда пенициллин, автомобили, телефон были доступны далеко не всем, смертность от преступлений была бы в десять раз выше, чем сейчас. Лучше анализировать статистику попыток убийства. В этом плане, с поправкой на прирост населения, уровень тяжких преступлений в середине 2000-х возрос по сравнению с серединой 50-х в 7 раз. В последние пару лет он чуть снизился – в основном, за счёт пятикратного увеличения тюремных сроков и успехов в экономике – но всё равно мы в 6 раз чаще пытаемся убить друг друга, чем в 1957 году. И не только мы. В Канаде, по сравнению с 1964 годом, число попыток убийства возросло в 5 раз, а покушений на убийство (у нас такой классификации нет) – в 7. По данным Интерпола, за последние 15 лет число тяжких преступлений в Норвегии и Греции увеличилось почти в 5 раз, в Австралии и Новой Зеландии – почти в 4. В Швеции по той же категории преступлений рост трёхкратный, а в семи других европейских странах – двукратный.

Причём в таких странах, как Норвегия, Швеция и Дания, уровень тяжких преступлений сохранялся неизменным почти тысячу лет! Такого, чтобы тяжкие преступления выросли в 2, а то и в 5 раз, всего за 15 лет, вообще не наблюдалось! Это небывалый случай. Так что обязательно нужно спросить себя, что за новый ингредиент появился в старом «компоте». И понять, что этот ингредиент мы добавили сами. Мы растим убийц, растим социопатов.

В Японии за один 1997 год уровень подростковой преступности вырос на 30%. В Индии за 15 лет количество убийств на душу населения удвоилось. **Удвоилось** всего за 15 лет! Только представьте себе, что это значит для такой многонаселённой страны! В чём дело? А в том, что незадолго до этого в каждой индийской деревне появился телевизор, и жители стали вечерами собираться, смотреть боевики и прочую американскую дрянь. Та же самая история произошла в Бразилии и Мексике. Там тоже взрыв преступности. Они везут к нам обычные наркотики, а мы к ним – электронные. И ещё неизвестно, какие наркоторговцы гаже. Когда президента американского телеканала CBS спросили после бойни в Литтлтоне, причастны ли к случившемуся средства массовой информации, он ответил: «Если кто-то думает, что масс-медиа тут ни при чём, то он

полный идиот».

Стало быть, они знают! Знают, что делают – и всё равно продолжают торговать, как наркобароны, смертью, ужасом, деструктивными идеями. Кучка людей на этом обогащается, а вся наша цивилизация оказывается под угрозой. Вспомним иерархию потребностей по Абрахаму Маслоу. В основе нашей цивилизации лежит потребность в защите и безопасности. Поведёт фундамент – обрушится всё здание. Перефразируя Маслоу, можно сказать: «Ради безопасности люди пожертвуют всем, даже свободой». Если наступят совсем уж тяжёлые времена, люди пойдут на всё, лишь бы их детей не резали, как поросят, на улицах. Они начнут подавлять меньшинства, истреблять маргиналов, поступятся гражданскими свободами. Сделают всё, что в их силах.

Спид: Вы много ездите по стране. Скажите, у нас многие готовы бороться с видеоимперией? Я имею в виду, легальными методами.

Гроссман: Если говорить об агрессивных видеоиграх, то многие американцы против их применения даже в полиции и в армии. А уж по поводу детей вообще не может быть разномыслия: детям они не нужны. Теперь о том, как нам следует действовать. Во-первых, мы должны людей просвещать. Во-вторых, совершенствовать законодательство. Я всегда говорю: «Когда заходит речь о защите детей, даже самые либеральные из нас понимают, что законы необходимы». Нужны законы, запрещающие детям иметь оружие? – Конечно, нужны. Нужны законы, запрещающие продавать детям табак, спиртное, порнографию? Да, конечно. С этим никто не спорит. Теперь скажите: в реальности дети при желании могут раздобыть у нас порнографию, сигареты или алкоголь? – Безусловно, могут. Но значит ли это, что законы бесполезны? – Нет, не значит. Законы нужны, но это лишь часть решения проблемы.

Нам необходимо взять систему градаций, уже разработанную индустрией видеоигр, и просто её усовершенствовать. А то получается, что порнодельцы согласны с запретом продавать порнографию детям, производители сигарет, спиртного, оружия тоже не оспаривают такие запреты в отношении детей, и только производители агрессивной видеопродукции не согласны. Они говорят: «Мы продаём игры, потому что люди их покупают. Этого добра так много, потому что американцам оно нужно. Мы просто подчиняемся законам рынка».

Но на самом деле это вовсе не законы рынка, а логика наркоторговцев и сутенёров. Хотя даже наркоторговцы и сутенёры обычно не лезут к маленьким детям.

Кроме того, за медианасилие надо штрафовать. Да, по

конституции мы имеем право пить спиртное. У нас есть специальная поправка, отменившая «сухой закон». И право на ношение оружия у нас есть. Но никто не говорит, что наши конституционные свободы в области ношения оружия или потребления алкоголя распространяются на детей. Права продавать детям спиртное или револьверы у нас нет. Нам совершенно необходимо отрегулировать систему штрафов в этой области, иначе нас ждёт куча проблем.

И третья мера, помимо просвещения и законодательства, это судебные иски. После убийства в Падуке федеральное правительство предъявило производителям компьютерных игр иск на 130 млн. долларов. И судебный процесс развивается вполне успешно.

Сейчас такого рода тяжбы затеваются по всей Америке. У нас самые надёжные автомобили, самые надёжные самолёты, самые безопасные в мире игрушки, потому что если нам начинают сбывать некачественный товар, мы учиняем фирмам судебные иски. Поэтому мы просто обязаны воздействовать на производителей игр и донести эту мысль до рядовых американцев.

Перевод с английского Т. Л. Шитовой

ИНТЕРНЕТ-НОВОСТИ ОБ ИНТЕРНЕТЕ

Интернет-зависимость в Китае

По данным «Китайского национального детского центра» в Китае насчитывается 137 млн. пользователей интернета. Среди 18 млн. несовершеннолетних пользователей 13%, т. е. примерно 2,6 млн. человек, подвержено интернет-зависимости.

Нередко эта зависимость оканчивается трагедиями. 28 февраля 2007 года житель провинции Ляонинь скончался перед экраном компьютера после 7 дней игры в онлайне.

Другой случай. Несколько лет назад Ляо, который работал почтальоном, был уволен. Год назад он увлёкся онлайновыми играми. Усилия жены и сына побороть его интернет-зависимость не принесли желаемых результатов. Однажды в 4 часа утра Ляо постучался в дверь комнаты сына, чтобы посидеть у его компьютера, но 18-летний сын отказал ему. Тогда отец в припадке гнева схватился за нож… Драма окончилась гибелью сына в результате нанесённых ему тяжёлых ран, а Ляо сдался в руки полиции.

Социологи считают, что увлечение онлайновыми играми становится общественной проблемой в Китае. Результаты исследований показывают, что слишком долгое времяпрепровождение в интернете вредно не только для глаз, но и вызывают излишнюю нагрузку на кровеносную систему, а также заболевания нервной системы. Медики и психологи бьют тревогу и пытаются разработать методики для отказа от игр в интернете, включая приём лекарств, оказание психологической помощи и т. п. Психиатры говорят, что одна из причин возникновения зависимости – скучная жизнь. Многим людям просто нечего делать, и они сутки напролёт проводят в виртуальных мирах.

Китайцы отличаются огромным упорством и трудолюбием, что приводит к катастрофическим последствиям в случае появления какой-либо психологической зависимости (наверное, именно по этой причине в Китае строго запрещены азартные игры, тогда как в Великобритании, например, они получают государственную поддержку). Многие китайцы просто не в силах оторваться от онлайновых игр и платят за это жизнью – умирают от истощения через несколько дней интенсивной игры.

Политическое руководство страны также обеспокоено проблемами, связанными с быстрым распространением интернета. 24 января 2007 года под председательством

генерального секретаря ЦК компартии Китая Ху Цзиньтао в Политбюро ЦК КПК прошёл уже 38-й семинар, на котором была «подчёркнута необходимость активизации развития и управления интернет-культурой и полного выявления роли интернета в развитии китайской социалистической культуры».

Китай – не первая страна, где интернет-зависимость обсуждается на государственном уровне. В последние несколько месяцев Южная Корея, Таиланд и Вьетнам тоже предприняли меры, чтобы оградить тинейджеров от излишнего увлечения виртуальной реальностью. В рамках этих мер ограничен допуск детей в интернет-клубы и внедрены системы «родительского контроля», которые автоматически прекращают сеанс связи через каждые пять часов онлайновой игры. Но ни одна страна не зашла по пути борьбы с интернет-зависимостью так далеко, как Китай.

Чтобы бороться с распространённым недугом, китайское правительство несколько месяцев назад открыло 8 специализированных диспансеров для лечения интернет-зависимости, порождаемой такими вещами как онлайновые игры, виртуальный секс и прочие «прелести» сетевой жизни. Одновременно с появлением диспансеров правительство ограничивает доступ своих граждан к «зловредным» зарубежным сайтам (порнография, азартные игры, антикоммунистическая пропаганда).

Крупнейшая и старейшая клиника для лечения интернет-зависимости находится на военной базе в Дасине, пригороде Пекина, и в нормальные дни даёт приют 60 пациентам, но в критические периоды их количество возрастает до 280. Возраст пациентов: от 12 до 24 лет. Лишь очень немногие из них пришли сюда по доброй воле. Почти все были приведены родителями, которые и оплачивают лечение в размере 1300 $ в месяц (в Китае со средней зарплатой 130 $ это очень большие деньги).

Диспансер изначально был создан для лечения героиновой зависимости, но позже его переоборудовали в соответствии с новыми реалиями. Лечение интернет-наркоманов – более актуальная проблема в наши дни. Однако психотропные препараты, антидепрессанты, гипноз и слабый электрошок остаются в арсенале местных врачей, также как военная дисциплина и строгая изоляция пациентов.

В диспансере 10 больших отдельных палат. Вся клиника выкрашена в серо-синие холодные цвета, и только в этих палатах стены тёплой расцветки, с большим количеством солнечного цвета, чтобы повысить уровень серотонина в мозгах пациентов. Утро начинается в 6 ч. 30 минут, когда по палатам-камерам разносился привычный солдатский крик: «Это для вашего

собственного блага!»

На третьем этаже находятся палаты для самых тяжёлых пациентов, которые считаются хроническими интернет-наркоманами, со стажем в 5 и более лет. Эти несчастные спустя несколько дней лечения впадают в сильную депрессию и отказываются встречаться с доктором. Палаты на третьем этаже наблюдаются 24 часа в сутки.

Семнадцатилетний школьник Сунь Цзитин был помещён в такую клинику по требованию родителей. Они были озабочены, что ребёнок неделями проводит за компьютером по 15 часов в сутки, замечая только смену дня и ночи. Лечение требовалось немедленно. Примерно месяц он провёл в палате за металлической решёткой, без возможности общаться друзьями, а его единственными собеседниками были психиатры, медсёстры и другие пациенты.

Другой мерой правительства является ограничение доступа молодых китайцев в интернет-кафе, которых в стране насчитывается 113 000. По предписанию «Национального народного конгресса» владельцы обязаны ограничивать несовершеннолетним китайцам доступ в кафе и время пользования компьютерами. За несоблюдение правил на владельца кафе налагается крупный штраф. Открытие новых интернет-кафе в Китае запрещено.

Индийский ВУЗ ограничил студентам доступ в интернет из-за угрозы массовых самоубийств

Начальство Индийского технологического института (IIT), расположенного в Мумбае, – одного из крупнейших специализированных ВУЗов Индии, приняло решение об ограничении на использование студентами интернета в общежитиях. Этот шаг был продиктован опасениями за моральный дух учащихся, так как, по мнению преподавателей, пристрастие к интернет-сёрфингу, играм и блогам отрицательно влияет на трудоспособность студентов, делая их асоциальными и даже склонными к самоубийствам.

С 12 марта 2007 года студенты мумбайского ИТ не смогут пользоваться интернетом в период с 23:00 до 00:30 – по мнению администрации, это поможет спасти учащихся от зависимости и вынудит их ложиться спать пораньше.

По словам декана Пракаша Гопалана современные студенты даже не знают своих соседей по этажу, и всё это потому, что они слишком увлечены интернетом. Гопалан также посетовал на то,

что старая культура общежитий канула в небытие, и дух товарищества среди студентов испарился без следа, что, по мнению преподавательского состава, является нездоровой тенденцией.

За студентами ВУЗов наподобие IIT давно закрепилась репутация депрессивных людей, ведущих неправильный образ жизни. За минувшие 5 лет в технологических учебных заведениях Индии покончили с собой 9 студентов. В мумбайском институте за последние два года наложили на себя руки 2 учащихся, ещё несколько попыток были пресечены.

Медицинская точка зрения

Чем является интернет-зависимость с медицинской точки зрения?

Согласно недавним исследованиям более 14% владельцев компьютеров в США не посещают работу или школу, не общаются с родителями и друзьями, забывают поесть и поспать – и всё ради того, чтобы потратить лишние пару минут на интернет. Глава исследовательской группы доктор Э. Абуджад заявил, что наиболее тревожным фактором является то, что огромное количество людей используют интернет «просто так», для развлечения, или для того, чтобы сбежать от реальности. Именно таким образом поступают типичные алкоголики.

Зависимость от E-mail снижает интеллект мощнее, чем марихуана

Интеллектуальный уровень зависимых от E-mail в два раза ниже, чем у наркоманов, употребляющих марихуану. С таким ошеломляющим докладом выступила психолог Марша Иган, организовавшая курсы по излечению от такой зависимости. Это первые специальные курсы для бизнесменов, страдающих избыточной зависимостью от электронной почты. О том, что зависимость от e-mail оказывает на мозг более разрушительное действие, чем наркотики, поведало исследование, проведённое британскими учёными из Лондонского Кингс-колледжа. При проверке коэффициента умственного развития (IQ) выясняется, что этот показатель на 10% ниже у тех, кто непрерывно пользуется электронной почтой.

М. Иган рассказала об одном из своих клиентов, который не мог пройти мимо компьютера, неважно, своего или чужого, чтобы

не залезть в электронную почту. Ещё один бизнесмен, непрерывно проверявший свою почту, если не получал каждые 2 минуты послание, отправлял месседж сам. Главный миф, с которым приходится сталкиваться М. Иган, заключается в том, что пользование электронной почтой, якобы, хорошо для бизнеса. «Может быть, это и так, но излишняя зависимость от E-mail приносит многомиллионные убытки компаниям», – сообщила она.

Пресловутая интернет-зависимость уже стала не эфемерной, а вполне реальной опасностью и угрозой для здоровья многих граждан. Однако прежде всего под удар попадают дети и подростки, которые сегодня менее всего защищены от потока негативной информации из интернета. Исследования показали, что 90% детей сталкивались в сети с порнографией, 65% искали её целенаправленно. При этом 44% несовершеннолетних пользователей интернета хотя бы раз подвергались в сети сексуальным домогательствам. В нынешнем году День безопасного интернета призван обратить внимание общественности и властей в европейских странах на опасность использования детьми мобильных телефонов, которые нередко заменяют им компьютеры.

Лудомания

При интернет-зависимости страшнее расстройств зрения являются расстройства психические, а именно этим может обернуться ежедневная игра в компьютерные игрушки.

Как показали исследования профессора Марка Гриффитса из университета города Ноттингем, 12% геймеров испытывают непреодолимое влечение к игре. У них наблюдаются абстинентный синдром (ломка), потеря самоконтроля, игнорирование ряда аспектов жизненной активности и другие явные признаки так называемой «болезни игрока» – лудомании. Ещё около 30% пока просто злоупотребляют сидением в интернете.

Хотя в работе профессора речь идёт об он-лайн RPG-играх, с большой долей вероятности её результаты можно приложить и к другим видам игр. Была бы игра – а игрок найдётся.

Существует также подтверждающее вредоносность компьютерных игр исследование профессора колледжа гуманитарных и естественных наук университета города Нихон Акио Мори. Он изучал активность предлобных долей мозга, отвечающих за эмоциональность и творческие способности и соотношения альфа– и бета-ритмов в этой зоне. Для исследования

профессор отобрал 4 группы людей – от вообще не смотрящих телевизор и не играющих в компьютерные игры до настоящих игроманов. И пришёл к выводу, что бета-ритмы, которые означают преобладание работы предлобной доли, у геймеров практически всегда на нуле.

Именно этим фактом профессор и объясняет повышенную раздражительность, неспособность сконцентрироваться и сложности в общении с окружающими, возникающие у заядлых игроков.

Подобных работ тысячи: большинство учёных соглашаются с тем, что лудомания, точнее, чрезмерное увлечение компьютерными играми – это требующее лечения психическое заболевание. Именно поэтому в июне прошлого года в Голландии открылась первая в Европе клиника для лечения зависимости от компьютерных игр. В России пока такой нет, но сама лудомания уже стала объектом изучения психиатров.

«Возможно, видеоигры и выглядят безопасно, но к ним можно привыкнуть, как к наркотикам или азартным играм. И бросить так же трудно», – отмечает Кит Бэккер, глава компании медицинских консультаций по вопросам различных зависимостей.

Подростки превращают свою жизнь в реалити-шоу при помощи IT

Американские подростки в возрасте от 13 до 18 лет тратят на мультимедийные развлечения более 72 часов в неделю. В это понятие включены интернет, мобильные телефоны, телепередачи, музыка, радиопрограммы, компьютерные игры. Такое количество высоких технологий заставляет подростков думать о том, что они не живут, а исполняют главную роль в собственном реалити-шоу.

Исследование выявило, что, несмотря на юный возраст, подростки являются вполне перспективными потребителями. В этом им помогают случайные заработки и, разумеется, кошельки родителей. Ежегодно на одежду, еду, машины, кинотеатры и мобильные телефоны подростки тратят около 195 миллиардов долларов.

Ещё одна статья расходов – высокие технологии. По состоянию на 2006 год треть американских школьников может похвастаться перед сверстниками плеером iPod и игровой приставкой Microsoft Xbox, более половины школьников играют в Sony PlayStation 2.

Около 75% подростков ежедневно проводят за компьютером

более 3 часов в поисках музыки. Более половины из них не заботятся тем, что скачивать музыкальные файлы – незаконно.

Еженедельно среднестатистический подросток тратит на общение с друзьями в режиме онлайн (включая общение в ICQ и других подобных программах, электронной почте, чатах и форумах) около 3 часов в неделю.

Компьютеры и мобильники ломают отношения

По данным исследований компании Kelton Research из Лос-Анджелеса компьютеры и мобильные телефоны всё чаще становятся причинами разлада между супругами.

Компьютеры и телефоны «без приглашения вламываются» в человеческую любовь: в ходе опроса более 1000 взрослых американцев 65% из них заявили, что проводят больше времени с компьютерами, чем с супругами или партнёрами.

«Отношения» в паре компьютер-пользователь становятся «всё более прочными». По мнению 84% респондентов, за последние три года люди стали зависимее от своих компьютеров. При этом таким тонким отношениям не всегда присуща гармония: более половины пользователей ПК воспринимают неудачи компьютера как свои личные. Люди злятся, печалятся или охладевают к происходящему, если компьютер «зависает» или плохо работает. Пятая часть опрошенных признала, что у них возникало желание ударить компьютер.

По мере того, как компьютеры всё сильнее проникают во все сферы нашей жизни, наши отношения с ними могут показаться такими же важными, как отношения с нашими партнёрами. И когда происходят проблемы с компьютером, человек часто чувствует раздражение и беспомощность.

Отдельный аспект в этой проблеме – интернет-зависимость. Интернетом на Земле регулярно пользуются примерно 141 млн. человек. При этом мужчины склонны отправляться в Сеть для флирта, а женщины – для общения с родственниками и друзьями.

Но не только компьютер может стать негласным третьим членом семьи. Эдвард Хэллоуэлл, психиатр из Массачусетса, обнаружил, что многие пары тревожит вмешательство коммуникационных устройств. Некоторые жёны говорят, что мужья приносят мобильные телефоны в постель в моменты близости. Хэллоуэлл назвал это «SMS-зависимость».

Психолог из Университета Флориды Лайза Мерло также винит мобильник в семейных разладах. Те, кого разлучили с телефоном или КПК, начинают, по её словам, волноваться. 7%

пользователей мобильных телефонов говорят, что из-за телефонов «разорвали отношения».

Программа «Муж» недоступна

Она видит затылок своего супруга чаще, чем его лицо. Она посылает ему электронные письма, чтобы быть уверенной: информация точно достигнет адресата. Она спит с ребёнком в одной комнате, чтобы не слышать, как ночами муж клацает по клавишам в другой. Её имя – cyberwidow, «компьютерная вдова»; так во всём мире называют женщин, чьи благоверные слишком увлечены компьютером.

Тот факт, что некоторые люди погружаются в интернет или в компьютерную игру, как в омут, известен давно. Ещё в 1995 году американка Кимберли Янг, профессор Питтсбургского университета, открыла Центр проблем онлайн-зависимости и написала несколько книг, переведённых на многие языки и ставших бестселлерами, в частности «Пойманные в Сеть» и «Запутавшиеся в Паутине». Именно Янг и ввела термин cyberwidow – «кибер-вдова», то есть спутница зависимого от интернета или компьютерных игр человека. Это определение нашло живой отклик среди многих американок, которые практически потеряли своих супругов, ушедших в виртуальность. Похоже, и в России появилась категория людей, которым пора объединяться в группы взаимопомощи «Родственники интернет-зависимых».

Безусловно, проблема киберзависимости не зависит от пола и возраста человека. Но самый распространённый портрет такого одержимого человека – молодой мужчина со средними доходами.

В запущенных случаях человек, страдающий компьютерной зависимостью, перестаёт обращать внимание не только на окружающих, но и на свой внешний вид. Он не умывается, не бреется. Как выразилась очередная cyberwidow: «В один прекрасный момент я взглянула на своего мужа и ужаснулась: кто это? Заросший, обрюзгший тип с красными глазами, который даже в туалет отлучается только во время перезагрузки. Разве за этого человека я выходила замуж?!»

Наталья Говардовская – отечественная «компьютерная вдова». Всё было более или менее нормально, пока не появился ребёнок: «Все мои силы уходили на дом и сына, соответственно по ночам я хотела высыпаться. Но оказалось, что мои желания не входят в планы мужа. Он приходил с работы, включал компьютер – и

начиналось: общение с друзьями, игры, просмотр кино, обновление программ. Спать в однокомнатной квартире стало невозможно. Вечное жужжание или треск виртуальных пистолетов, мерцание монитора – просто ужас. Просыпаешься, просишь выключить, сделать потише, зовёшь спать, но на все вопросы, просьбы и упрёки получаешь один ответ: «Минуточку, зайка. Сейчас-сейчас, скоро». Это «скоро» длилось до рассвета».

Денег в семье было не очень много, и почти все они уходили на еду и грудного ребёнка. Но муж при этом умудрялся время от времени тратить приличные суммы на «модернизацию системы» и «железо». Наташа пыталась супруга образумить. Но все её тщательно подготовленные монологи из серии «У нас семья, у нас ребёнок, надо быть более ответственным» отклика не находили.

«Секс практически отсутствовал, – говорит она. – Помню, он сидит за компьютером, я начинаю к нему приставать с нежностями, а он играет, отмахивается от меня».

Муж помогал только купать ребёнка. Всё остальное время он не замечал ни сына, ни жену. В паре «компьютер – пользователь» они были явно лишними. Развод стал трагедией, похоже, только для самой Наташи – супруг словно ничего и не заметил. «Наши дома напротив, – с горечью говорит Наташа, – и я вижу, как по ночам в его квартире мерцает экран монитора».

Дарье Черновой всего 22 года, но и она уже успела побывать в роли «кибервдовы». Её парень Кирилл всегда был игроманом, но в меру – «постреляет» неделю-другую в каких-нибудь монстров и бросает. Идиллия закончилась, когда кто-то из друзей порекомендовал ему World of Warcraft – сетевую ролевую игру, количество участников которой сейчас насчитывает около 7,5 миллиона. С горящими глазами Кирилл принёс коробку с кодом домой и начал установку. Дарью уже тогда насторожила фраза приятеля, который помогал Кириллу покупать игру: «О, Боже, у меня ощущение, что я своими руками вколол лучшему другу дозу героина в вену».

Сначала Кирилл с восторгом делился впечатлениями о своём герое – ушастом эльфе по имени Gatherer, и его жизни, полной опасностей: «Он такой маленький, вкусненький! А-а-а-а-а! Сейчас меня убьют. Бежа-а-а-ать!» Даша с удовольствием наблюдала за происходящим. Потом Кирилл стал играть много. Потом он стал играть удивительно много. Не желал ходить в гости и в кино, традиционно отговаривался: «Вот сейчас уже бегу проверить почту и – всё!» До почты он «бежал» часами.

Даша, надо признать, тоже поигрывала в World of Warcraft. Но если она уставала через два-три часа, то бойфренд мог

«рубиться» сутками. «Понимаешь, – объяснял он. – В реальности – грязь и серость, плохая погода, на работе мучают. А там всё такое разноцветное. Я понимаю, что это неправильно, надо вставать, идти с тобой в кино. Но тут включил комп – и вот тебе кино».

Даша, как водится, сначала увещевала, потом шантажировала, потом закатывала скандалы. Бесполезно. Расстались. «Он перестал развиваться, мне с ним стало неинтересно. Он всё время не высыпался, у него было вечно плохое настроение».

Недавно Даша познакомилась с парнем, оказавшимся игроком той же «гильдии», в которой состоит и Кирилл. Её представили как девушку, «которая встречалась с Gathererom». Парень, услышав это, воскликнул: «Как ты могла с ним расстаться, он же офигенный танк!» («танк» – это одна из ролей, функций в игре).

Психологи говорят, что компьютеромания сродни алкоголизму. Компьютер, так же как и, например, красное сухое, сам по себе не зло. В зависимость попадают лишь люди, в принципе имеющие склонность к той или иной аддикции. А интернет или ролевые игры – это всего лишь среда для их реализации. Человек со здоровой психикой отлично проведёт время в кафе или за компьютером, и не надо будет его оттуда вызволять, звоня по «03». Но таких, видимо, становится всё меньше.

Статистики по русским «кибервдовам» пока нет. Зато уже появились места, в которых они собираются для того, чтобы поделиться друг с другом своими горестями. Естественно, на форумах в интернете. Вот одна из записей. «Я ненавижу комп, который отнимает всё внимание моего мужа. Приходя домой, он сразу садится играть, и остаток дня мы с ребёнком имеем возможность созерцать лишь его спину. Однажды, когда дочери было 2 года и 4 месяца, у нас с ней произошёл такой диалог: Она: «Я не любу папу». Я (в шоке): «Почему?» Она: «Не любу!» Я: «Почему, что он плохого делает?» Она: «Компутер…»

И ещё немного статистики…

По данным исследовательской фирмы Computer Economics в мире 20% пользователей киберпространства страдают болезненным пристрастием к проведению времени в Сети (так называемой интернет-аддикцией). 91% аддиктов – участники форумов и чатов, из них 60% – любители киберсекса и

обсуждения «взрослых тем». 9% страдают информационным вампиризмом.

Три года назад Стэнфордский университет сообщил, что 6% из нас замечают, что личные отношения страдают из-за компьютера; ещё 14% могут в этом случае воздерживаться и не садиться за клавиатуру. Согласно последним опросам ныне число «замечающих» выросло в 10 раз.

По материалам point.ru, news.ru, lenta.ru, ITnews.com.ua, газета.ru и др.

СМЕРТЬ У КОМПЬЮТЕРА

В Екатеринбурге произошёл случай из ряда вон выходящий, пишет «Российская газета». Четырнадцатилетний школьник пришёл домой из компьютерного клуба, мать сразу заподозрила неладное в его поведении. Вызвала «скорую», мальчика увезли в детскую городскую больницу № 9. Неделю он провёл в реанимации, но усилия врачей оказались тщетны – ребёнок умер. Установленная причина смерти – острое нарушение мозгового кровообращения, иначе говоря, инсульт.

Врачи говорят, что мальчик был вполне здоров, раньше к врачам не обращался. Скорее всего, произошла так называемая декомпенсаторная реакция на фоне скрытого процесса – возможно, было общее переутомление в конце учебного года, был какой-то стресс, а мерцание компьютерного экрана в тёмной комнате спровоцировало именно такую реакцию головного мозга.

Егор Лунев из Екатеринбурга с самого начала школьных каникул проводил всё свободное время в компьютерном клубе, рассказывает «Комсомольская правда». 31 мая парень сидел за компьютером 12 часов подряд.

Домой школьник возвращался разве что перекусить, да выспаться, а утром вновь спешил вернуться к любимому времяпрепровождению. Родители не запрещали ему играть, полагая, что мальчик после окончания учебного года имеет право на отдых, пусть даже и такого плана, отмечают «Новые Известия», которые пишут, что ребёнку было не 14, а 12 лет.

Теперь санитарные врачи займутся проверкой гибели подростка, – сообщает информационное агенство REGNUM.

В управлении здравоохранения сообщили, что расследованием займутся органы санэпидемстанции. Они должны проверять условия в компьютерных клубах – в частности, дозу лучевой нагрузки и время пребывания посетителей у монитора. К ответственности будут привлечены и владельцы клуба.

А. В. Ермаков [5]
НЕЖИВАЯ СРЕДА ОБИТАНИЯ (картинки с выставки)

Писать о технических объектах и технологических процессах, плотным кольцом окружающих современного ребёнка, – дело не слишком благодарное. Пока статья выйдет в свет, официальные нормативы технического оснащения школьных классов могут смениться дважды, если не трижды. Что же до аналогичного домашнего окружения, то сумма его вариантов и комбинаций во много раз превышает количество научно-фантастических романов, издающихся сегодня. Если кому-то кажется, что для решения проблемы взаимоотношений его ребёнка с техническим миром достаточно найти пределы разумного пользования компьютером, телевизором, магнитофоном и другой бытовой техникой, то он ошибается. Вообще, термин «пользование» в этом случае давным-давно пора заменить словом «сотрудничество» или даже «сосуществование». Хотим мы этого или нет, но технические средства обучения давно уже перестали быть набором послушных человеку предметов. Они вошли в среду нашего обитания наряду с комарами, деревьями и воздухом. Они стали частью той реальности, что встречает человека при рождении и готова сопровождать его до самой смерти, а, возможно, и дальше. Не верите? Тогда смотрите сами.

Картинка 1-я. Диверсанты в колыбели

Недавно я гостил в одной верующей семье, на первый взгляд, круто отмежевавшейся от искушения электроникой и психотехникой. Компьютер и телевизор отсутствовали в принципе. От подаренной родственниками микроволновой печи молодые супруги шарахались, как от холерного барака. Читать, считать, писать или говорить по-испански семимесячного младенца, слава Богу, никто не учил. И всё же именно из его кроватки я извлёк игрушки, поведение которых привело меня в неописуемый ужас.

Первой была утка. Самая обычная мягкая игрушка из обшитого синтетикой поролона. Но дело было совсем не в ткани. Утка крякала. Крякала, надо сказать, на совесть. Спрятанный глубоко внутри динамик издавал звуки, которых не постыдилось

бы любое подмосковное болото. Родители весело и гордо махали ей перед носом своего дитяти, нисколько не задумываясь о том, что, таким образом, они не только лишают его радости будущего открытия настоящего **живого** утиного крика, но и, возможно, готовят почву для сравнения русской природы с диковинной тайваньской механикой. Сравнения, очень может быть, не в пользу отечественной реальности. Хотя (давайте задумаемся об этом сразу) домашняя механическая утка в наше время вполне может показаться реальнее дикой.

Но впечатления от утки, а следом и весь белый свет померкли в моих глазах, когда вслед за ней из кроватки достали курицу. Патентованную курицу для стимуляции нервной системы, а также других систем детского организма: зрительной, слуховой, вкусовой, осязательной (насчёт обоняния я не очень уверен; по-моему, она всё же ничем не пахла)… Курицу, которая имела несколько режимов кудахтанья и поблёскивания красными глазами, напоминавшими мигалки ГИБДД, а также гремела, хрустела, скрипела, шелестела разными членами своей поролоновой фигуры, «развивая богатство тактильных ощущений». Напоследок, она изрыгнула из своего чрева (сегодняшние игрушки обзавелись и таким внутренним органом) маленькое бежевое яйцо.

– Ну, а это-то зачем?!

Счастливые родители поспешили замять мою непонятливость и наперебой начали объяснять, что такая деталь не только придаёт игрушке «достоверность», но и приучает ребёнка с малых лет «целомудренно» и спокойно размышлять о процессах размножения живых организмов.

Поражённый увиденным, я, к сожалению, соображал довольно туго и лишь невнятно возражал, что одно и то же тряпичное яйцо на верёвочке, которое можно вынимать и запихивать руками в недра курицы бесконечное количество раз, никак не способствует правильному изучению биологии. Мысль о том, что столь практическое изучение этой науки в раннем возрасте не так уж обязательно, пришла мне в голову уже позднее. Кстати, как и мысль о сомнительных достоинствах «достоверных» игрушек. Ведь если буквально следовать этому принципу, то любой пистолетик должен стрелять (желательно боевыми патронами), а любой паровозик – жечь в топке уголь и возить пассажиров (желательно на Павелецкий вокзал). В конце концов, не легче ли подарить ребёнку настоящую курицу (или револьвер), чем так изощрённо добиваться «жизненной правды» в игре, которая всё-таки должна чем-то отличаться от «настоящей» жизни?

Некоторым читателям может показаться, что я давно отклонился от поставленной темы и слишком увлёкся, описывая свои переживания в гостях. В конце концов, каждый взрослый, а потом и каждый ребёнок выбирает себе игрушки по своему произволу, и ограничивать их выбор бессмысленно. Но ведь описанные мной утка и курица совсем не простые игрушки. Скорее, их (особенно курицу) можно назвать развивающими пособиями или обучающими тренажёрами. Причём довольно несовершенными и безобидными. Сегодня рынок наводнён куда более эмоционально агрессивными изделиями такого рода. Вспомним хотя бы игровые приставки или электронных животных – «тамагочи».

По большому счёту, и это – вчерашний день. Российские глянцевые журналы для родителей уже наперебой размещают рекламу некоего обаятельного чудовища (назовём его, к примеру, **оно**, правду сказать, его настоящее имя не очень-то казистее), которое «реагирует на все действия ребёнка и может общаться с ним». Представьте себе, как это маленькое ушастое гибридное скрещение совёнка с нетопырём для начала спрашивает имя нового хозяина, к месту или не к месту повторяя его всё последующее время. Потом **оно** также будет повторять и другие услышанные слова. Ещё **оно** «любит петь и его можно научить петь любую песенку». К тому же ему «нравится, когда его гладят по животику или спинке, и тогда оно очень забавно урчит». **Оно** «реагирует на свет и засыпает, когда темно». А вот, похоже, и главная разгадка его привлекательности: «Если Вы заняты работой, то **оно** умолкнет, но стоит позвать его, как **оно** очнётся и заговорит с Вами».

Зачем ребёнку может понадобиться такое дружески настроенное существо, и что **оно** может дать человеку, вступающему в жизнь, в отличие от выходящих из моды «друзей человека»? Что, кроме бытовой стерильности отличает его от домашних животных? Некоторые «прогрессивные» родители уверяли меня, что котёнок и щенок не умеют разговаривать с детьми (что, между прочим, никогда не мешало детям самим говорить с котятами). Утверждение вполне сродни тому, что искусственная утка лучше крякает. Даже если это так, все эти электронно-меховые «друзья», входя в жизнь наших детей, занимают в ней не только собачье место. Чьё ещё? Друзей, сестёр, братьев, родителей?.. А, может быть, место живых существ вообще? Полностью оккупировать его нашим новым «друзьям», конечно, не под силу. Но вот немного потесниться и уступить им нам, видимо, придётся. Хотя, что значит «немного»? И кому «им»?

Картинка 2-я. Потерянная речь…

С кем, вообще, чаще всего общается современный городской ребёнок, особенно дошкольник? С кем он говорит? С другими детьми? Только если он ходит в детский сад (что может позволить себе не более 20% населения), постоянно и свободно гуляет на улице (около 50% городских детей), часто бывает в гостях у соседей или родственников, у которых есть дети, или, наконец, сам живёт в большой многодетной семье. Общение с посторонними, но не совсем чужими взрослыми, которому так способствовали прежние общежития, коммуналки или замкнутые дворы, сейчас становится невозможным в принципе. Во-первых, чужими стали почти все окружающие. Во-вторых, к детям стали проявлять особенный интерес маньяки, бандиты, торговцы органами, наркоторговцы, бомжи… А в-третьих, большинство взрослых интерес к «посторонним детям» потеряло напрочь. Все заняты, все работают. Остаются наёмные няни и воспитатели (редкая экзотика), добрые бабушки и дедушки (вымирающий вид), ну и родители, разумеется.

Но современные родители просто не имеют достаточно сил и времени, чтобы по душам разговаривать с ребёнком. Часто они даже не знают толком, как и зачем это делается. Много ли матерей сегодня умеют петь, например, колыбельные песни? Я знаю семьи, где давным-давно вообще ничего не поют, а ставят пластинку, кассету, диск или достают из коробки **его** (вы ещё не забыли, кто у нас может «петь любые песенки»?). Детям чуть постарше включают телевизор или видеомагнитофон (хорошо ещё, если на кассете окажутся мультфильмы, а не ужасы или эротика). Дети ещё постарше включают их сами. Потом добавляются мобильный телефон, плеер, компьютер…

В такой обстановке дискуссия на тему «Границы применимости обучающих машин в средней школе» выглядит надуманной. Ребёнок, с малых лет растущий и развивающийся в окружении электронных голосов и мерцающих призраков, сам привычно определяет эти границы. Техника учит его всему. И не надо обольщаться, что техническую среду общения создают люди. Неизвестно ещё, кто кого создаёт, по крайней мере, последние лет тридцать. Лучшим примером этого может быть постепенное исчезновение или, как теперь принято говорить, «отмирание» человеческой речи.

Процесс этот, только ещё набирающий обороты в России, в Европе и Америке уже давным-давно стал серьёзной проблемой. Около двадцати лет назад в Германии количество детей с нарушениями речевой и слуховой способности не превышало 4%.

Но в 1988 – 1992 детский врач из Майнца Манфред Хайнеманн обнаружил, что среди трёх-четырёхлетних малышей процент речевых нарушений приближается к 25. Сегодня этот показатель вырос ещё на 20%. Почти половина немецких детей не умеет нормально разговаривать! Да и не только немецких. В 1996 году в начальных школах Великобритании запустили специальную программу, обучающую первоклассников спрашивать дорогу и здороваться. Агентства социального страхования в той же Германии настолько озабочены ростом специальных логопедических школ, что на собственные средства выпустили книгу «Поговори со мной!» Тема более чем актуальная, ведь средняя европейская мать тратит на разговоры со своим ребёнком 12 минут в день.

Пятнадцатистраничная брошюра Райнера Патцлаффа «Детство умолкает», изданная на ту же тему у нас, конечно, не может подробно описать все особенности проблемы утраты речи, но суть её объясняет довольно ясно. «Языковедение привыкло видеть в речи человека не что иное, как средство передачи информации от «передатчика» к «приёмнику». Однако у такого понимания, возникшего уже в XIX столетии, есть серьёзные последствия. Если речь идёт только о содержании, которое нужно передать, то… информация может достичь цели при помощи различных средств – письма, знаков, образов, жестов… Но для ребёнка, которому предстоит освоиться с миром речи, ни в коей мере не безразлична среда. Ведь только благодаря обращённому к нему слову он может стать человеком в истинном смысле слова», – пишет Патцлафф.

Речь – это, прежде всего, искусство движения. «Прежде, чем маленькому ребёнку удастся сформулировать одно единственное предложение, ему необходимо научиться владеть в совершенстве более ста мышцами, участвующими в процессе речи и координировать их». Один из главных теоретиков кинесики (науки о движениях человеческого организма), американский учёный Кондон не так давно впервые описал удивительную синхронность движений всех частей тела говорящего и слушающего, напоминающую «изящный и плавный танец». Некоторые учёные предполагают, что эти движения стимулируют не только мышечную активность или мелкую моторику конечностей, но и правильный рост скелета, а также активность коры головного мозга. Все эти факты приведены здесь для того, чтобы можно было наглядно представить, чего ежедневно лишает ребёнка наша аудиовизуальная техника, которая, в то же время, несомненно, сообщает ему массу интересной и полезной информации.

Сторонники введения цензуры СМИ и ежедневного появления Пушкина на телевидении и Чайковского на радио должны осознать, что русская классика сохраняет свой воспитывающий, гармонизирующий человека потенциал только тогда, когда передаётся «по старинке», то есть из уст в уста. Составителям многочисленных сегодня фонохрестоматий и мультимедийных учебников для детей до 8 лет тоже не мешало бы запомнить это. Иначе никакие оцифрованные шедевры мировой культуры не спасут обездвиженный и потерявший речь разум.

Картинка 3-я. Метаморфозы тела

Впрочем, только ли разум? Ведь младенец, сидящий перед экраном или монитором, в принципе не расположен к активному движению. У него бегают разве что глаза.

То же самое можно сказать и о школьнике, ежедневно проводящем за партой пять-шесть (виноват, уже семь-девять) часов. Винить в этом современную технологическую среду не стоит. Парта – слишком давнее и древнее изобретение, а классно-урочной системе вот-вот исполнится четыреста лет. Однако в своё время эта система также рассматривалась как обучающая технология, причём, довольно передовая. Она, между прочим, как никакая другая социальная реформа, подготовила строительную площадку для возникновения индустриального общества, и была надёжной базой этого общества на всём протяжении его истории. Частично обездвижив ребёнка, она, тем не менее, сохранила за ним ряд базовых физических навыков, а также привила несколько новых. В первую очередь, ручное письмо, отмирающее сейчас под напором разного рода устройств механического ввода электронных данных.

Вся предшествующая картинка нужна была мне не столько для того, чтобы напугать читателей перспективой исчезновения речи, сколько для напоминания непреходящей роли движения в развитии человека. Массовый российский читатель, должно быть, уже подзабыл классическую работу Энгельса «Роль труда в процессе превращения обезьяны в человека». Можно не разделять эволюционистские взгляды её автора, но с тем, что облик человечества действительно зависит от характера физических движений, присущих ему как биологическому виду, трудно не согласиться. Так или иначе, но мы – люди, потому что используем для ходьбы две нижних конечности и производим различные манипуляции с предметами при помощи двух верхних. Множество других, куда более мелких движений, гарантирующих

каждому из нас выживание и самообеспечение, составляют наш образ жизни и формируют наш образ мыслей.

Прежде характер этих движений в значительной степени зависел от естественной среды обитания. Однако многие люди всегда стремились вырваться за пределы существования, положенные природой (и, скорее всего, Богом, но сейчас мы не обсуждаем этот вопрос), изменить первоначальную среду обитания таким образом, чтобы как можно меньше зависеть от неё. Неизвестно, знали они или нет, что это неминуемо повлечёт изменения в их сознании, а потом и во внешнем облике. Мы сейчас это знаем. Знаем мы также и то, что независимость от природы оборачивается зависимостью от вновь созданной искусственной среды. Что характер наших физических движений в этой среде столько же зависит от наших потребностей и желаний, сколько диктуется её особенностями (не побежит ведь никто, в самом деле, через оживлённую десятиполосную автомагистраль, как бы он не спешил).

Какое отношение это имеет к школе и к обучению? Дело в том, что до самого последнего времени физические движения ребёнка оставались, в каком-то смысле, неприкосновенным запасом человечества. На отведённом ему пространстве (комната, квартира, подъезд, двор, улица…) он передвигался свободно и относительно естественно, будучи ограничен только возможностями своего возраста и социальным статусом родителей. Общественные системы обучения или профессиональная деятельность ограничивали и регулировали его активность в том возрасте (7 – 10 лет), когда его организм был уже так или иначе оформлен. При этом резкое обездвиживание в начальной школе всё равно было чревато психологической (а иногда – и физиологической) травмой.

В сегодняшних условиях, когда технологическая среда подошла к самому порогу детской и буквально врывается в колыбель, речь должна идти уже не о травме, а о мутации (стойком изменении наследственных структур организма). Мало ставить вопрос: **каким** будет ребёнок, сформировавшийся в условиях ограниченного движения и человеческого общения в закрытом пространстве? Нужно ещё понять: **кем** он будет?

Картинка 4-я. Бедные живые существа

Четвёртую картинку я хотел посвятить описанию глобальных поисковых систем и размышлениям об их роли в современном образовании, но вовремя остановился. Во-первых, тема интернета

в школе сама по себе слишком серьёзна, чтобы касаться её вскользь. А во-вторых, его мощное вторжение на российский образовательный рынок началось слишком недавно и до сих пор носит, в основном, рекламный характер. Серьёзно обсуждать итоги и последствия этого вторжения можно будет только тогда, когда мы столкнёмся с первым поколением людей, выросшим «в сети» (или «в сетях»?). А до этого времени можно лишь наблюдать и задавать вопросы.

Кстати, один такой вопрос уже несколько лет не даёт мне покоя. Он связан с поведением людей, постоянно, как они сами выражаются, «сидящих» в интернете. Почему удерживающее их перед экраном эмоциональное напряжение в наибольшей степени обостряется в моменты поиска данных (то есть тогда, когда они сидят перед экраном практически «вхолостую»; ведь информация ещё отсутствует) и стремительно падает после удовлетворения очередного запроса (когда вроде бы должна начинаться работа с данными)? Значит ли это, что интернет реально необходим большинству людей затем, чтобы искать знания, а не затем, чтобы получать их? Или это вовсе ничего не значит, и мне просто попадались слишком легко возбудимые люди? Всё это и ещё многое другое только предстоит выяснить.

Ну, и напоследок, не откажу себе в удовольствии черкнуть пару строк об эволюции «достоверных» кур. Одна из них попалась мне на глаза буквально, сегодня. «Интерактивная игрушка нового поколения! Рожает и говорит по-русски!!!» – гласила реклама в одном из центральных детских магазинов Москвы. Как видите, этот вид неживых существ уже довольно далеко ушёл в своём развитии. Она свободно «разговаривает и поёт, вращает глазами, пританцовывает, её можно покормить (!) цветочками (?), антеннки на её голове светятся. Любите её, играйте с ней, разговаривайте, ласкайте, – и она подарит вам маленького цыплёночка, а может даже и близнецов!.. Курица может повторять рождение. Для этого просто необходимо перезагрузить программу, нажав на клавишу «Повторное рождение» в основании игрушки».

Бедные живые существа! Как они устарели…

Т. А. Шишова

ИЗМЕНИТ ЛИ ПОКОЛЕНИЕ ГЕЙМЕРОВ НАШУ ЖИЗНЕННУЮ СРЕДУ?

Как-то вечером, очутившись неподалёку, я зашла в центр, где занимаются реабилитацией наркоманов, жертв тоталитарных сект, а теперь ещё и тех, кто «подсел» на компьютерные игры или игровые автоматы. В ответ на вопрос «как дела?» тамошний психолог устало улыбнулся:

– Лучше некуда. Постепенно сам превращаюсь в автомат.

– В каком смысле? – не поняла я.

– В прямом. Раньше как было? Приходит к тебе человек, описывает ситуацию. Каждый случай в чём-то уникален: люди разные, разные обстоятельства. А сейчас входит один человек, за ним другой, третий, четвёртый, а разницы никакой: стандартные жалобы, стандартная ситуация, стандартные вопросы. Как будто программу специальную заложили. Как ты думаешь, может, надо всё на магнитофон записать и просто прокручивать всякий раз запись, чтобы зря силы не тратить? Ни свои, ни чужие? – пошутил психолог.

– Ну, а в чём стандартность-то?

Признаться, он меня заинтриговал.

– Как в чём? К вам разве с таким не обращаются? «Купили сыну, на свою голову, компьютер – и началось. Учиться прекратил, грубит, хамит, дерётся, стал неуправляем. Мы не знаем, что делать».

А действительно, подумала я, родители детей, «подсевших» на компьютерные игры, всегда жалуются на одно и то же. Ребёнок становится раздражительным, истерически реагирует на попытки отвлечь его от компьютера, перестаёт читать, круг его интересов резко сужается. Если пустить всё на самотёк, то довольно скоро многие дети бросят секции и кружки, которые они до сих пор посещали, запустят учёбу и будут проводить перед экраном всё свободное время. Причём эти однотипные изменения происходят с детьми и подростками с самым разным характером. Агрессивным может сделаться даже от природы мирный, доброжелательный, дружелюбный ребёнок. Компьютерная зависимость как бы нивелирует характерологические различия, стирает личность, уничтожает индивидуальность. То же самое происходит и с алкоголиками, и с наркоманами. Порой люди

изменяются до неузнаваемости, так что жена на вопрос, как она могла выйти замуж за такого человека, вполне резонно отвечает, что за такого она не выходила, он был совершенно другим.

Всё это сейчас применительно к компьютерной зависимости более или менее ясно. Однако меня не покидало чувство, что чего-то мы всё-таки недопонимаем. Что, фиксируясь на самых ярких внешних признаках, упускаем внутреннее, не такое явственное, но зато, вероятно, более важное. В конце концов, хамы и психопаты были всегда. А в «компьютерных мальчиках» есть нечто такое, что отличает их от других распущенных подростков. Нечто непривычное, странное, ставящее взрослых в тупик. Как будто в них заложена какая-то иная программа.

Специалисты, с которыми мне доводилось беседовать на эти темы, говорили о том, что компьютерные игры тормозят развитие ребёнка, приучают к деструктивному, отклоняющемуся поведению. Но никто не мог внятно объяснить, что за личность формируется под влиянием компьютерных игр. Впрочем, это неудивительно: о таких вещах можно судить, только накопив опыт, а у нас его пока недостаточно.

Ответ пришёл неожиданно и, как часто бывает, совсем не с той стороны, с какой я пыталась его найти. Месяца полтора назад, когда я переключилась совсем на другое, мне принесли американскую книгу с броским, явно установочным названием «Доигрались! Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду» (Pretext, M, 2006, Harvard Business School Press, Boston, Massachusetts). И хотя авторы, Джон Бек и Митчел Уэйд, по их собственному признанию, рассматривали тему узко, применительно лишь к сфере бизнеса, эта книга пролила свет на многие интересовавшие меня вопросы. Особо ценно в данном случае ещё и то, что написана она людьми, настроенными отнюдь не критически. Напротив, они стараются доказать, что пессимизм противников компьютерных игр необоснован, что «поколение геймеров» (то есть игроков, от английского слова «game» – «игра») во многом превосходит предыдущее поколение «бумеров» (от английского «baby-boom» – «взрыв рождаемости», последовавший в Америке после Второй Мировой войны и продолжавшийся до того, как там произвели «сексуальную революцию»).

За «геймерами» будущее, с этим надо смириться, внушают авторы, всё неотвратимо и навсегда (см. название книги), и в этом нет ничего плохого. То есть перед нами апологетика «нового мироустройства», и потому особо ценно, что даже такие люди уже не в силах отрицать кардинальных изменений, которые происходят с детьми и подростками, растущими на компьютерных играх. О противниках игр можно было бы сказать,

что они преувеличивают, передёргивают, запугивают. Тут этого предположить невозможно, и потому впечатляет вдвойне.

Важно и то, что в книге не идёт речь о каких-то крайних, вопиющих случаях. Наоборот, авторы подчёркивают, что описанные ими особенности геймеров совершенно нормальны и широко распространены. А то, когда психологи и психиатры приводят примеры возникновения у детей различных расстройств под влиянием компьютерных игр, миллионы родителей утешают себя тем, что с их ребёнком ничего такого страшного не происходит. Он особо не бушует, денег не крадёт, школу не прогуливает, ночи проводит дома. «Мало ли что другие «слетают с катушек»? А наш не слетел, и нечего нас пугать», думают мать с отцом, которым, конечно, не хочется терпеть истерики сына из-за отнятого компьютера. Американские же авторы никого не пугают и даже стараются развеять родительские страхи и подозрения. Но – по крайней мере меня – их панегирики геймерам испугали ещё больше, чем самые жуткие истории, рассказанные знакомыми психиатрами.

Приведу цитаты из книги, сопровождая их своими комментариями.

Итак, какие же характерные особенности компьютерных игр выделяют Джон Бек и Митчел Уэйд?

Роль индивида

«Ты звезда. Всё внимание в любой игре направлено только на тебя, в отличие, например, от спортивных секций, где большинство детей никогда не становятся звёздами» (здесь и далее цитируется вышеупомянутая книга «Доигрались!..», стр. 28 – 30).

А родители потом недоумевают, почему их ребёнок подолгу не задерживается ни в одном кружке и что у него нет никакой мотивации к учёбе, но зато он может часами просиживать перед экраном компьютера!

«Ты главный. Этот мир чутко реагирует на твои желания. Ты можешь изменять реальность по своему желанию или вживаться в образ, который тебе больше нравится; в жизни такое невозможно».

На самом деле ребёнок, конечно, может «вживаться в образ» и «изменять реальность» и без компьютерных игр. Например, участвуя в театральных постановках, сочиняя сказки или рассказы, рисуя рисунки. Но эти занятия требуют гораздо больших усилий, а не у всех детей есть выраженные творческие

способности. Поэтому, конечно, легче пойти по пути наименьшего сопротивления, стать не творцом, а потребителем чужого творчества. Правда, тогда и без того слабая тяга к самостоятельному творчеству угаснет вовсе. А у более творческих детей голова будет забита однообразными, часто уродливыми штампами, что тоже не способствует гармоническому развитию личности.

Кстати о потребителе…

«Ты клиент, а клиент всегда прав. Это как в магазине, где всё устроено так, чтобы покупателю было удобно и приятно. Конечно, у тебя будут крутые противники, но не настолько, чтобы с ними нельзя было справиться».

Это ж какая, однако, подпитка для гордыни! Особенно в условиях нынешнего «детоцентризма», когда ребёнок с малолетства норовит взять верх над родителями, стать в семье командиром! Но жизнь – не магазин, и, столкнувшись с реальностью, где далеко не все воспринимают «геймера» как клиента, который всегда прав, он сперва по привычке покажет свою крутость. (Например, попробует вести себя на уроках, как ему заблагорассудится.) Получив же отпор, не смирится с этим, сделав надлежащие выводы, а будет залечивать уязвлённое самолюбие уходом от неприятной реальности в приятную, игровую.

«Ты асс. Много раз тебе удавалось быстро достичь успеха, особенно по сравнению с теми, кто пока этому не научился».

Вот и ответ на вопрос, почему столь многие подростки имеют завышенное мнение о своих способностях, и при этом не хотят напрягаться. Им нужен либо быстрый результат, либо никакого. Эта модель прочно укоренилась в их сознании.

«Ты крутой парень. Тебя не останавливают ни неудачи, ни мучения, ни даже смерть».

Может показаться, что данная установка противоречит предыдущему комментарию, но на самом деле это не так. И победы «геймера» виртуальны, и мучения не настоящие. В жизни такие люди, наоборот, не хотят терпеть не только мучений, но и довольно мелких неудобств. Они раздражительны, капризны, часто предъявляют претензии. Всё их, как они любят выражаться, «бесит». Но зато чужие страдания, а порой и смерть их действительно «не останавливают», это девальвировано.

Правила этой вселенной

«Выход всегда есть… Возможно всё».

Весьма опасный тезис, особенно учитывая стремительное размывание границ нормы и патологии, добра и зла в современном мире. В детских сказках, когда говорят, например, что «в новогоднюю ночь всё возможно», имеются в виду «добрые чудеса». В нынешней же демонстративно аморальной культуре тезис «возможно всё», в основном, предполагает легализацию всякой мерзости. Это как бои без правил.

Маленький пример обработки детского сознания через компьютерные игры. В той же книге «Доигрались!» об игре «Симсы» (The Sims) (популярной, кстати, и среди российских детей) говорится следующее: «<Девочка> Сара получила ещё один урок жизни, когда поселила вместе парочку геев. Она делала всё, что могла, чтобы они были счастливы, но в игре оказалось столько ограничений, что она ужасно расстроилась. В конце концов она обратилась к папе, чтобы он устранил ошибку программы. Как только она объяснила, в чём дело, папа понял, что его дочь сражается не с программными ошибками, а с обществом, и его дикими законами. Сара хотела, чтобы геи поженились, но игра этого не позволяла» (стр. 148 – 149).

Вот и ответ многим родителям, откуда ребёнок понабрался какой-то недетской информации, кто привил ему суперлиберальные взгляды. А то они изумляются: телевизор их сын вроде бы не смотрит, развратных журналов не читает, у мамы с папой традиционные представления о семье и браке… Уж не витает ли что-то в воздухе, наподобие вредоносных бацилл? А «оно» – вернее, они, извращённые ценности, нигде не витают, а лежат на полке в виде дисков, будучи искусно встроены в разные, вполне даже безобидные игры (которые приобретены, между прочим, на папины и мамины деньги)…

Следующая установка гласит:

«Победить проще всего методом проб и ошибок. Только так можно продвинуться вперёд в большинстве игр, даже если, в конце концов, потеряв терпение, ты обратишься к инструкции пользователя или повторишь то, что делали другие в особо сложных местах».

Звучит вроде бы невинно, но давайте перенесём эту установку в реальную жизнь и подумаем: как она сложится у человека, который всегда действует вслепую, не способен делать обобщений и выводов? О том, какой из него получится специалист, можно прочитать в той же книге, чуть подальше: «Мы слышим жалобы менеджеров среднего звена (обычно бумеров), которые говорят, что их новые подчинённые (обычно геймеры) решают проблемы методом последовательного приближения: «Мне приходилось по 2 – 3 раза переделывать презентацию после

того, как над ней поработает команда моих подчинённых… они просто лепят одно на другое, чтобы было красиво, а суть не продумана. И они думают, это нормально – они экспериментируют на мне, я нахожу ошибку, они её исправляют, я нахожу ещё. И так повторяется, пока не подойдёт срок сдачи работы. Они не понимают, что к тому времени, как я посмотрю на то, что они сделали, они уже должны довести это до совершенства» (стр. 192 – 193).

Когда я зачитала две последние цитаты знакомому математику, он воскликнул, что теперь ему, наконец, понятно, почему нынешние аспиранты, по нескольку раз переделывая одну и ту же работу, всё время «сажают» новые ошибки. Его как учёного данный пассаж потряс больше всего, поскольку он свидетельствует о разрушении логического мышления у любителей компьютерных игр. А без логического мышления какая может быть наука?

Представьте себе, какое будущее нас ожидает, если проектировщики мостов, зданий, атомных станций начнут действовать методом проб и ошибок, если хирурги будут так оперировать. Да и в личной жизни подобные люди обречены на хронический неуспех. Как гласит известная поговорка, «умный человек учится на чужих ошибках, и лишь дурак – на своих». «Геймеры» же даже на своих ошибках не учатся, но при этом считают свой способ существования правильным и эффективным.

Отношения между людьми

«Это соревнование. Ты всегда с кем-то соревнуешься. Даже если ты сотрудничаешь с другими игроками, ты соревнуешься с каким-то персонажем или хочешь переплюнуть кого-то по очкам».

Таким образом подрываются основы дружбы, ведь она невозможна без взаимопомощи и взаимоподдержки. Если учесть к тому же, что самый благоприятный возраст для развития крепких дружеских отношений – подростково-юношеский, и что именно в этот период ребята сейчас особенно увлекаются компьютерными играми, то прогноз неутешителен. Пропустив, как говорят в психологии, «сензитивный» период и напитавшись духом соперничества, который исключает настоящую дружбу, молодой человек скорее всего окажется способен устанавливать лишь ни к чему не обязывающие приятельские отношения, то есть будет обречён на внутреннее одиночество и в тяжёлую минуту останется без поддержки. Конечно, и во многих других детских играх есть элемент соревновательности, само по себе это не

страшно. Но одно дело – элемент соревновательности, а другое – основной принцип. Да и потом, ни в подвижные, ни в настольные соревновательные игры дети не играют так часто и долго, как в компьютерные. Поэтому дух соперничества не успевает овладеть большинством ребят. Тем более, что и соревновательные игры часто бывают командными, а значит, настраивают не только на соперничество, но и на сотрудничество.

«Отношения строго регламентированы. Существует лишь несколько позиций для персонажей (реальных или виртуальных), например, соперник/союзник или босс/подчинённый».

Однако в жизни не так, она гораздо сложнее и разнообразней. Столкнувшись с реальностью, геймер скорее всего не поймёт её и предпочтёт уйти обратно, в простой и логичный мир игры. Внешне это проявляется в аутизации, болезненной замкнутости, серьёзных нарушениях в сфере общения.

На аутизацию работает и принцип:

«Каждый сам по себе. Даже если ты играешь в группе, у тебя всегда свой собственный путь, свой собственный опыт. Ты не можешь попробовать всё, если действуешь в группе».

А вот какая страшная мина подкладывается под межпоколенные связи:

«Молодые правят миром. В мире игры они главные. У молодых масса преимуществ, обязанности не отнимают много времени, а на старших не стоит обращать внимание».

Что же после этого удивляться запредельному детскому хамству и упорному, подчас какому-то даже маниакальному желанию командовать взрослыми? Между прочим, на это гораздо чаще жалуются родители мальчиков, что «в свете вышеизложенного», вполне понятно. С одной стороны, мальчики обычно резче, своевольней, амбициозней девочек, а с другой, они больше играют в компьютерные игры, где их природные недостатки получают мощное положительное подкрепление.

«Люди устроены просто. Большинство действующих лиц похожи на персонажей мультфильмов. Их навыки могут быть превосходно отточены, но психологический тип и схема поведения просты до крайности. Они или большие и сильные, или дикие и безумные, или красивые и сексуальные. Есть ещё несколько карикатурных типов. И это всё».

Ну и какие отношения с людьми смогут выстроить геймеры? Они же запрограммированы на неудачу, ведь человек – не карикатура, а образ Божий. Впрочем, глобалистскому миру как раз нужны неудачники, много неудачников, поскольку именно так – тихо, без шума – можно «освободить планету от лишних людей». А заодно и нажиться на продаже наркотиков, алкоголя,

боевиков, компьютерных игр и прочих вредных штучек, якобы помогающих современному человеку взбодриться, преодолеть депрессию, которую уже называют «психическим насморком» – настолько она распространена в современном цивилизованном мире.

Посмотрим теперь, на какой образ действий настраивают геймеров компьютерные игры.

Что нужно делать?

«Бунтуй. Здесь совершенно необходимо обострять ситуацию и отношения».

Прочитав это, я живо припомнила события семилетней давности. Когда моему младшему сыну было десять, он любил играть в ролевые игры наподобие компьютерных, только без экрана, «в уме». Правила просты: задаётся ситуация, мы договариваемся, кто за кого играет и придумываем, что делают и говорят наши герои. Решив, что это противовес компьютерным играм, я поначалу радовалась и даже участвовала в игре. У сына фантазия богатая; мне казалось, что получается интересно. Но через некоторое время он прекратил со мной играть. «Ты всё пытаешься уладить мирно, как-то договориться или перехитрить противника, а это неправильно». «Почему? – не поняла я. – Зачем ругаться и драться, если можно договориться? И потом, не все же там противники. В любой сказке у героя есть не только враги, но и друзья. Кому-нибудь поможет – и тот с ним подружится». «Ну, это в сказках… поморщился сын. – А в ролевых играх не так». Теперь, прочитав книгу «Доигрались!», я, наконец, поняла, как это «так»…

А ещё мне стала понятней психологическая подоплёка «оранжевых революций». Ведь они, в отличие от «бархатных», какие-то бессмысленные. Конечно, не для тех, кто их планирует и устраивает, эти люди получают свои барыши и бонусы, а для «массовки». Какой свободы и «незалежности» не хватало украинцам, собравшимся на Майдане? А грузинским «революционерам алых роз»? Фактически это был бунт ради бунта, бессмысленный и нелепый. Но поскольку основными действующими лицами там являлись студенты и школьники – как раз поколение геймеров – то, по-видимому, в создавшихся благоприятных условиях (любимая рок-музыка, дерзкие слоганы, горячительные напитки, раскованная обстановка, эффект толпы) совсем нетрудно было актуализировать установку на бунт, усвоенную в процессе игры. Так что компьютерные игры – ещё и

рассадник революционеров. И государственным деятелям, снисходительно относящимся к этой детской забаве, а то и ратующим за массовую компьютеризацию школ, стоило бы задуматься, что они рубят сук, на котором сидят.

Ну, а родителям, которые далеки от политики (хотя, когда толпа подростков, натренировавшихся сперва на игровых автоматах, идёт жечь автомобили, бить витрины и прохожих, страдают-то в первую очередь не политики, а именно те, кто от неё далеки, но по неудачному стечению обстоятельств оказались неподалёку от бандитствующих молодчиков…), так вот, аполитичным родителям надо понимать, что бунтарский дух, который воспитывают компьютерные игры, будет проявляться прежде всего в семье. Если спросить людей, хотят ли они жить со скандалами, драками и беспросветным хамством неблагодарных отпрысков, никто не скажет «да». Но – своими руками покупают ребёнку компьютер, этот гарант будущей «весёлой жизни». Следующая «заповедь» гласит: «Будь героем. Если хочешь добиться успеха или получить удовольствие, то тебе придётся волей-неволей стать звездой».

И, значит, как можно меньше выныривать из виртуальной реальности «фабрики звёзд» на поверхность реальной жизни, где ты не блещешь талантами, не можешь добиться успеха.

«Общайся с людьми, которые играют в ту же игру, а не живут в той же стране или вращаются в той же среде. Мир игры един». Выходит, компьютерные игры – мощное орудие глобализации, а не только способ аутизации и вышибания из активной общественно-полезной деятельности огромной части молодёжи! И всё это под видом невинных детских забав… Да, недаром над глобалистским проектом трудилось и трудится столько социологов, психологов и психиатров!

В другом месте книги данный тезис подтверждается ещё раз:

«Геймеры вообще очень глобальное поколение».

Кто-то, может, решил, что я про «оранжевую» преувеличиваю? Тогда ознакомьтесь со следующей установкой. Что это, как не прямое подстрекательство к бунту и анархии?

«Выбирай свою дорогу в этом мире. Те, в чьих руках власть, бесполезны, а то и вредны – не обращай на них внимания».

И напоследок самая, пожалуй, главная установка глобалистского мира:

«Забудь обо всём и веселись. Игра – это способ уйти от реальности. Когда реальность скучна, ты переносишься в мир игры. Когда наскучит игра, можно взяться за другую, которая ещё не надоела».

Ещё немного цитат

«Из наших исследований мы сделали вывод: грань между реальностью и виртуальным миром для геймера совсем не такая чёткая, как казалось нам, людям поколения бейби-бума… Когда они требуют от игр реализма, они не имеют в виду буквальное копирование окружающего нас мира, они хотят всё как в жизни – только ещё лучше. Другими словами, они хотят развлекаться. А развлечения – это то, в чём они знают толк на самом глубоком, подсознательном уровне. В конце концов, это поколение выросло в мире, где развлечения – самое ценное. Геймеры предпочитают развлекаться, копируя реальность, потом редактируя её, ускоряя и усиливая до чего-то совсем нового. Для нас это бегство от реальности. Для них – возможность выбрать какую-то одну сторону жизни, самую весёлую» (стр. 74).

«Мир цифровых игр гораздо менее гибкий <чем реальный>: его девизом должна бы быть фраза: «Живи быстро, умри молодым и оставь после себя красивый (виртуальный) труп» (стр. 89).

«Поколение геймеров повсюду видит соперничество. Это вполне естественно. В конце концов, почти все они выросли в мире, где единственная возможность отношений с другими персонажами – неважно, настоящими или электронными – сводится к соперничеству. И они верят, что соперничество – почти в буквальном смысле – закон природы» (стр. 106).

«<Геймеры>… считают себя экспертами. Они настолько уверены в своих умениях, что считают, что им не нужно работать так же много, как другим людям» (стр. 119).

Оставим безграмотный стиль на совести переводчика, который тоже, по-видимому, уверен, что он эксперт и ему не нужно утруждать себя работой над словом. Обратимся к сути высказывания. А оно сводится к тому, что типичные характеристики «компьютерного» поколения – это самомнение и лень. Да, хорошее будущее уготовано нам с такими работниками…

«Геймеры ожидают высокой награды за то, что создают… Самое удивительное – интерес к зарплате и премиям находится в прямой зависимости от игрового опыта сотрудника. Вопросы нашей анкеты открыли одну общую для всех геймеров черту: если они работают, то требуют за это серьёзного вознаграждения» (стр. 119).

А вот о хамстве и инфантилизме:

«Геймеры могут оскорбить своих старших коллег и начальников. Это кажется неуместным, как будто они стремятся к уважению, которого не заслуживают. Хотя геймеры часто

поражают старших своей незрелостью» (стр. 134).

«Наши исследования показали, что люди поколения геймеров предпочитают высказывать свои желания сразу же после их появления <выраженная задержка психического развития, ведь в норме так ведут себя совсем маленькие дети>, и делают это к месту и не к месту <неадекватность>. По сравнению со старшими респондентами, геймеры чаще признают, что они «стремятся быть лидерами группы». <Спросим себя: возможно ли общество, где все стремятся быть лидерами и настроены на соперничество?> Бумеры печально знамениты тем, что хотят всего и вообще. Геймеры же хотят делать всё по-своему <патологическое своеволие>, здесь и сейчас. В анкетах мы также обнаружили, что геймеры страдают частой сменой настроения… Проще говоря, они очень раздражительны» (стр. 153).

«Истинные геймеры заметно чаще утверждают, что «связи с правильными людьми – ключ к успеху». Чем больше у них опыта игры, тем скорее респонденты согласятся с самыми резкими утверждениями, включая такие: «Я вывернусь наизнанку, чтобы подружиться с теми, в чьих руках власть» и «От людей можно добиться чего угодно, если говорить им то, что они хотят слышать». Ясно, что такие взгляды в духе Маккиавелли геймеры распространяют и на себя самих… Так что нас не удивляет, что люди с такими взглядами считают себя способными успешно манипулировать окружающими» (стр. 154 – 155).

«Может показаться, что они чёрствые, как будто они всё и всех видят, как игру, но разве это качество не кажется чуть более привлекательным, если им обладает лидер?» (стр. 204).

«Возможно, поколение геймеров слишком уж легко относится к риску – это дело вкуса… В результате геймеры рискуют гораздо больше, чем другие люди вне цифрового мира» (стр. 172).

В той же книге говорится, что в создании интернет-компаний, которые в начале 2000-х потерпели сокрушительный крах, поколение геймеров играло ведущую роль. Причём, разорив множество людей и сами потеряв немалые деньги, геймеры даже особо не расстроились. Авторов книги такая реакция восхищает. Они считают её признаком деловитости. Дескать, в 30-е годы, во времена Великой Депрессии, обанкротившиеся воротилы бизнеса теряли присутствие духа, бросались из окон, а геймеры и ухом не повели. Но, по-моему, это просто «отморожение» совести и патологическое бесчувствие. Такие игроки всемирную катастрофу устроят – и даже не поймут, что стряслось, почему нельзя перезагрузить компьютер и начать всё сначала. А ведь через некоторое время, в процессе естественной смены поколений,

геймеры повсеместно придут к власти, в этом авторы книги правы.

То есть взрослые люди, наживающиеся сейчас на продаже компьютерных игр и в угоду собственному карману калечащие психику целых поколений, своими руками роют могилу себе и нам. Ситуация жуткая и совершенно ещё не осмысленная. А время идёт и работает не на нас…

«Безответственные, не понимающие, что за ошибки нужно платить, – таких ли людей мы хотели видеть во главе экономики? – спрашивают авторы и отвечают вопреки логике, как будто они в процессе написания книги сами себя зазомбировали: Вообще-то, да. Потому что геймеры – прирождённые руководители» (стр. 193).

На сей «оптимистической» ноте разрешите закончить.

КИБЕРЗАВИСИМЫЕ

Интервью с **игуменом N** – автором замечательных книг, которые знает и любит православный народ («Об одном древнем страхе», «Сокровенный Афон», «Не бойся, малое стадо» и другие) – в строгом смысле слова интервью назвать трудно. Скорее, это серьёзная, с глубоким психологическим и духовным анализом лекция, в которую иногда вкрапливаются наши вопросы. И не столько ради того, чтобы задать беседе направление, – игумен N в этом не очень-то нуждался! – а чтобы читатель мог время от времени сделать вдох.

Корр.: Батюшка, вопрос, что называется, с места в карьер: в чём Вы видите корни компьютерной зависимости?

Игумен N: Поскольку такая зависимость, как мне кажется, в основном обусловлена страстью к компьютерным играм, попробуем рассмотреть именно эту проблему. Вероятно, Вы замечали, что практически все дети, за редчайшим исключением, играют в различные игры. Причём, играли они всегда. Играли на всех континентах, у всех народов и во все времена. Это, кстати, подтверждается древнейшими археологическими находками, среди которых немало детских игрушек. Более того, игры характерны не только для человеческих детёнышей, но также и для зверюшек. Кто из нас не наблюдал игры котят, щенков, поросят и других домашних животных?! Любые подвижные игры, безусловно, полезны всем детям, развивают их физически, помогают им освоиться в окружающей действительности. Эти игры повышают выносливость, тренируют глазомер, смекалку, вестибулярный аппарат, учат быть настойчивыми. Полагаю, что никто не сомневается в их целесообразности, изначально заложенной Творцом в биологическую программу развития любого высокоразвитого существа. Кроме того, подвижные игры помогают детям выработать правильное отношение к соучастникам игры, узнавать их реакцию на тот или другой поступок, то есть помогают в адаптации к социальной среде. Так, например, подлый, но выгодный в определённый момент игры поступок будет осмеян или даже наказан хорошей затрещиной. Всё это закрепляет в сознании ребёнка отрицательную значимость такого поступка. Жестокость или нерассчитанное применение товарищем по игре физической силы может привести к болевым ощущениям, зато благодаря испытанной боли он начинает понимать, что аналогичные его действия по отношению к окружающим тоже будут для них неприятны и болезненны.

Ну, а теперь перейдём к сравнению этой реальной, подвижной игры с игрой компьютерной.

Во-первых, сразу же хочу отметить, что стремление человека к компьютерной игре паразитирует на правильной программе развития человека, включающей в себя, как мы убедились, особенно в детском возрасте, стремление к игре и, если хотите, – даже «инстинкт игры».

Во-вторых, нельзя не заметить, что компьютерная игра, в отличие от подвижной или интеллектуальной игры со сверстниками, позволяет освободиться от всех нравственных норм. Важен только результат, важны очки. Всё другое второстепенно и несущественно. Нравственные принципы превращаются в ненужный анахронизм.

В-третьих, ошибка в игре не приведёт к ссадине на коленке или разбитому носу. Расстреливая на экране противника, можно чувствовать себя вполне комфортно и защищённо. Жалости и сострадания не возникает, наоборот – они полностью подавляются ощущением своей значимости, своего могущества, ощущением себя почти сверхчеловеком! Важно отметить, что хотя все эти ощущения иллюзорны, они чрезвычайно впечатляют, повышают эмоциональный градус, а потому накрепко отпечатываются в сознании ребёнка. К сожалению, большинство людей в своих поступках руководствуются скорее эмоциями, чем умом. А значит, компьютерная игра, которая сильнейшим образом воздействует именно на эмоциональную сферу ребёнка, формирует личность мощно и почти необратимо, то есть фактически зомбирует человека, вводя в его сознание жёсткие стереотипы поведения. В результате полностью утрачиваются правильные социальные ориентиры. Оторвавшись от экрана монитора, ребёнок невольно переносит своё отношение к «человечкам» из виртуальной реальности компьютерной игры в жизненную реальность своей семьи или своего класса.

В-четвёртых, следует отметить, что естественный «инстинкт игры», на котором живёт, а точнее, как я уже сказал, паразитирует страсть к компьютерным играм, самими же этими играми уродливо гипертрофируется, превращаясь в зависимость, мало чем отличающуюся от наркотической. Одна из причин такой сильной игровой страсти мне видится в том, что виртуальная жизнь компьютерной игры намного динамичнее, напряжённее и, в каком-то смысле, интереснее действительной жизни. Там, на мониторе, ты управляешь обстоятельствами, а здесь – обстоятельства управляют тобой. Там ты управляешь виртуальными людьми, а здесь реальные люди (родители, учителя) управляют тобой. Там ты – бог, ты – властелин, который

не зависит ни от кого, но все зависят от тебя, а здесь ты – ребёнок, зависимый от взрослых и вообще от людей. Можно сказать так: фиктивное чувство независимости порождает натуральную зависимость.

Корр.: Каковы, на Ваш взгляд, последствия «киберзависимости» для самого играющего и для общества?

Иг. N: Анализируя психологические последствия тяги к компьютерным играм, я прихожу к неизбежному выводу, что в отличие от обычных игр со сверстниками, – неважно, подвижных или интеллектуальных, компьютерные игры несут деструктивный заряд огромной мощности. Он определяется, на мой взгляд, несколькими параметрами. Попробую перечислить хотя бы важнейшие:

1. Компьютерные игры, поскольку их отличает жёсткая программная заданность, неизбежно сужают и схематизируют жизненные ситуации, упрощают способы их решения, обедняя сложность нравственных задач и тем самым содействуя примитивизации мышления.

2. Компьютерные игры провоцируют рост и «набухание» в душе человека страшной раковой опухоли – эгоизма, поскольку весь виртуальный мир этих игр запрограммирован и ориентирован на играющего, на его «эго», на его «я», потакает всем его самым низменным страстям, основанным на гордыне и тщеславии. Последняя же стадия эгоизма – эгоцентризм, который выражается в ложной установке сознания, будто весь мир должен крутиться исключительно вокруг моего «эго», а все люди – просто пешки в моей игре. Реальный мир уподобляется в сознании кибер-игрока миру виртуально-игровому, где он царь и господин.

3. Компьютерные игры довольно часто порождают у киберзависимых детей и юношества уныние, апатию, а иногда даже отчаяние, поскольку столкновение с действительностью полностью разрушает иллюзию всемогущества и быстрой достижимости желаемой цели, которыми человек упивается, сидя перед экраном монитора.

4. Компьютерные игры провоцируют раздражительность и злобу. Они вызывают бурный всплеск негативных эмоций, когда взрослые, отрывая от увлекательной игры, просят, к примеру, сесть за уроки или сходить за хлебом. Так постепенно у ребёнка вырабатывается неприязнь к тем, кто ему «всё время мешает», он отчуждается от самых близких людей – родителей.

5. Компьютерные игры разрушают социальные связи и контакты даже со сверстниками, поскольку, играя в них, ребёнок мнит себя самодостаточным и уже не нуждается в дружеских отношениях. Отсутствие дружеского общения в детстве обрекает

его в недалёком будущем на одиночество, так как он становится не способным к общению, к обсуждению с кем бы то ни было наболевших проблем. Всё вместе это приводит к интравертности и даже аутизации, то есть к патологической неконтактности, самоизоляции.

6. Компьютерные игры провоцируют физическое ослабление и болезненность юного организма, так как возникает острый дефицит мышечной нагрузки. А ведь она совершенно необходима для нормального роста и развития! Вспомним, что ещё лет пятнадцать назад, когда персональные компьютеры были весьма редким явлением, все детские площадки были переполнены. Спортивных секций, небольших стадионов и бассейнов не хватало на всех желающих. Дворовые катки были буквально оккупированы детворой. А зимой?! Каждое воскресенье и праздники вагоны метро и пригородных электричек везли толпы людей в спортивных костюмах с зачехлёнными лыжами в руках. По тропинкам городских парков и скверов, по руслам замёрзших рек бежали на лыжах сотни семей, начиная с бабушек и кончая 4-летними малышами. А что сейчас? Сейчас… детей поглотил его величество **компьютер**. Ну, а взрослых и тех детей, у которых ещё нет компьютера, – телевизор! Часы, проведённые у экрана сгорбившимся на стуле обездвиженным ребёнком, физически убивают его.

7. Компьютерные игры очень «помогают» бесплодно потратить, бесцельно прожечь драгоценное время и без того чрезвычайно короткой человеческой жизни. Это, конечно же, наносит вред накоплению необходимых знаний, развитию интеллекта, отнимает время от учёбы (или, если речь идёт о взрослом игромане, – от работы, нанося ущерб предприятию, где служит этот несчастный).

8. Очень многие компьютерные игры насаждают жестокость, можно даже сказать, – формируют садистские наклонности, притупляя, как я уже отмечал, все добрые чувства: жалость, сострадание, милосердие, которые изначально заложены Богом в каждую человеческую душу. Те из православных людей, кто знает обстановку на духовном фронте, ни на секунду не сомневаются, что подобные игры создаются по заказу и имеют целью сознательную демонизацию личности. По свидетельству психолога из Калуги М. Н. Мироновой к таким играм относятся очень модные ныне Diablo, Postal, Counter-Strike, Doom Ultimate, Qvake, Unreal и другие.

Корр.: Как Вы считаете, почему молодые люди с самыми разными характерами» происходящие из разных социальных слоёв общества, став «киберзависимыми», утрачивают

индивидуальность и становятся похожими друг на друга?

Иг. N: Полагаю, что дело тут в общей «няньке». Ведь понятно, что одна и та же нянька одинаково воспитает разных детей, и это воспитание накладывает на каждого из них определённый отпечаток. В нашем случае такой нянькой является компьютер. Так почему же именно он стал нянькой для миллионов детей, и кого он воспитывает? Да, да, именно **воспитывает**! По моим наблюдениям причина тут очень простая. Многие современные родители просто в восторге, что ребёнок тихо сидит у себя в комнате за компьютером. Ещё бы! Они могут не тратить на него время, не заниматься всякими скучными вещами: читать сказки, рисовать, гулять, учить вышивать, выпиливать, делать ёлочные игрушки или модели корабликов, отвечать на тысячу детских «почему?»… Всю эту обузу теперь можно сбросить с плеч, купив ребёнку компьютер с набором игр, и наконец-то заняться своими делами. При этом успокоить себя тем, что игры, как уверяет реклама, – развивающие. И точно: «развивающие»! Они действительно развивают в детях эгоизм, нетерпимость к окружающим, озлобленность и жестокость, они развивают искривление позвоночника, сколиоз, а также атрофию мышечной системы. К тому же, эти «чудеса» современних технологий ещё и оглупляют ребёнка, обедняют его эмоционально, убивают детскую доверчивость, доброту, любовь ко всякой живой сущности, милосердие, отнимают радость взаимопомощи и дружбы.

Итак, кого же воспитывают эти игры? Отвечу: беспринципного эгоцентрика, апатичную, бездумную и асоциальную личность, которая желает только наслаждаться и не понимает: зачем нужно работать, иметь семью и быть за неё ответственным, зачем защищать свою страну, свой народ. Такие персонажи становятся сегодня массовым явлением в молодёжной среде. Они живут лишь одним днём, который надо прожечь, то есть убить ненужное время весёлой «тусовкой», «отвязаться» от гнусной действительности и «улететь» от неё с помощью наркотика, алкоголя или тяжёлого рока. Этим нравственно искалеченным людям свойственно отношение к жизни как к досадной необходимости. Но если таково их отношение к собственной жизни, то как же они должны относиться к чужой?

Если вернуться к Вашему вопросу, Ирина Яковлевна, – почему люди с разными характерологическими особенностями под влиянием киберзависимости унифицируются, то ответ напрашивается сам собой: один и тот же тип душевной повреждённости этих людей обусловливает и однотипность их поведенческих реакций, да и всего стиля жизни. Аналогичное

сходство мы наблюдаем, например, в поведении олигофренов – людей, страдающих умственной отсталостью, – которые похожи друг на друга не только интеллектуально, но зачастую даже внешне. Но кроме аналогии тут есть и существенное различие: последние (олигофрены) имеют врождённые, генетические повреждения, а первые повредились с помощью компьютера уже в сознательном возрасте.

Корр.: Существуют ли помимо ранее названных Вами причин ещё и другие, духовные причины компьютерной зависимости?

Иг. N: Безусловно! Иначе и быть не может. Для любого мыслящего человека совершенно очевидно, что мы живём во вселенной (по-научному, макрокосм), которая состоит из двух взаимосвязанных и нерасторжимых частей или миров: духовного мира и материального, что нашло отражение и в двухсоставности человека (микрокосм), обладающего душой и телом. По той же причине две составляющие имеют и все процессы в нашей вселенной. Одна из них – духовная, а другая – – физическая. Только что мы рассмотрели физическую сторону компьютерной зависимости, которая, безусловно, глубоко связана с иной, духовной причиной этого явления. Для понимания этой причины необходимо вспомнить, что духовный мир (его иногда называют **параллельным**) вовсе не нейтрален по отношению к людям. Он так же, как и мир человеческий, в нравственном отношении является двухполюсным, поскольку включает в себя разумных носителей самосознания, обладающих понятием добра и зла. И те, и другие способны воздействовать на людей и даже вступать с ними в контакт, однако характер их воздействия весьма различен. Так, например, Ангелы Божии **никогда не подвергают человеческую волю насилию**, а лишь направляют её к добру, очень мягко и неназойливо подсказывая через совесть (иногда – через «интуицию») правильный с духовной точки зрения выбор, правильное решение. Зато отпавшие от Бога ангелы, называемые демонами или бесами, в отношении человека настроены весьма агрессивно. Эти существа действуют с наглой бесцеремонностью, навязывая людям мысли, эмоции и желания, прямо противоположные заповедям Божиим. Те из людей, которые поддаются их **телепатическому влиянию** (это естественная способность всех духовных существ) и совершают греховный поступок, игнорируя голос совести, постепенно теряют способность к сопротивлению. Как показал опыт духовной борьбы с воздействием демонов на сознание и физиологию человека, накопленный христианскими подвижниками за два тысячелетия, демоны могут в некоторых случаях даже воздействовать и насильно, подавляя волю и заставляя делать то, что данному

человеку не свойственно. Загадка многих необъяснимых наукой явлений психики, в том числе и различных «зависимостей»: табачной, алкогольной, компьютерной, сексуальной или наркотической, кроется именно в том, что демоны, **при некоторых условиях**, могут управлять человеком практически как марионеткой.

Корр.: А могли бы Вы назвать эти условия?

Иг. N: По сути, условие, при котором человек постепенно теряет свободу воли, превращаясь в управляемую куклу, только одно, хотя у него множество обличий, форм и градаций. Называется оно – **грех**, и означает нарушение духовных законов, предназначенных Богом для сохранения в человеке гармонии. Гармония с Богом, со своими умом и совестью, с людьми и природой порождает в душе человека состояние, которое ощущается и воспринимается им как счастье. Это проверено на опыте миллионами христиан, достигших подобного состояния через гармонизацию своей жизни. Гармонизация же, в свою очередь, была достигнута ими, поскольку они следовали законам Божиим, выраженным в Его заповедях.

Гармония жизни нарушена грехом – значит, неизбежны последствия, губительно отражающиеся не только на дальнейшей судьбе, но и здоровье человека. Одно из самых страшных **последствий греха** – отступление от человека **нетварной Божественной энергии**, которую принято называть Божией благодатью или, иначе, благодатью Святого Духа. Именно эта Божественная энергия является единственной защитой человека, можно сказать – духовным экраном, который реально защищает его от воздействия демонов. Опыт жизни православных подвижников показал, что благодать Святого Духа – ещё и та сила, которая укрепляет волю человека к добру. Лишаясь «подпитки» такой духовной силы, воля человека «обесточивается», слабеет и уже не может сопротивляться насилию злой воли духовных существ, то есть демонов. В дальнейшем происходит следующее: с каждым новым грехом Божественная благодать отступает всё более, а воздействие демонов пропорционально усиливается. Уровней греховности и, соответственно, уровней безблагодатности, как Вы понимаете, довольно много, а, следовательно, и воздействие демонов на разных людей имеет разную степень силы.

Последовательность событий, приводящих к уменьшению в какой-либо степени свободы человеческой воли, примерно такова. Вначале демон телепатически вводит в сознание человека мысль, предлагающую совершить некий поступок. В это время человек чувствует внутреннее противление ему, даже не всегда осознавая,

что противится такому поступку его совесть. При этом он, как правило, ошибочно принимает внешнюю, телепатическую суггестию (внушение) демонов за свою собственную мысль. Теперь воле его приходится выбирать между возникшей в сознании мыслью, которая обещает какое-то удовольствие, и своей совестью, удерживающей его от претворения этой мысли в дело. Далее, если воля человека выбирает греховное удовольствие, то в этот момент благодатная Божественная энергия в некоторой (только Богу известной) мере отступает от него, а, следовательно, его собственная воля сразу ослабевает. Поэтому следующий грех он совершает уже намного легче, почти мгновенно подавив внутреннее сопротивление совести. На какой-то ступени такого соскальзывания по лестнице, ведущей вниз, воля человека слабеет настолько, что он становится рабом диавола, уловившего его сетью той или иной греховной страсти. Об этом, уже безвольном состоянии раба, полностью подчинённого демонам, и писал апостол Пётр: «…кто кем побеждён, тот тому и раб» (2 Пет. 2, 19). Подобное же говорил и апостол Павел: «Неужели вы не знаете, что, кому вы отдаёте себя в рабы для послушания, того вы и рабы, кому повинуетесь: или рабы греха – к смерти, или послушания (Богу) – к праведности?» (Рим. 6, 16). Раб, как известно, уже не служит себе и не свою волю исполняет, а лишь волю хозяина. В данном случае – волю диавола. Именно такого «действа диавольского, мысленне во удесех моих действуемаго» каждый христианин желает избежать, читая пятую молитву святителя Василия Великого из «Последования ко святому Причащению». В приведённой мною цитате речь идёт, если перевести её на современный научный язык, как раз о мысленно-телепатическом, а также сенсорном (чувственном) воздействии демонов на определённые участки коры головного мозга. В результате такого воздействия члены тела (по-славянски: «уды») могут действовать против воли человека, независимо от него. Подобные состояния были известны не только святым отцам древности, с ними знаком любой современный психиатр. Это называется **сумеречное состояние** или **амбулаторный автоматизм**, когда больной совершает действия, находящиеся вне его сознания, не управляемые его волей и даже противоположные его волевому вектору. Хотя никто из наших почтенных эскулапов понятия не имеет об истинной причине этого страшного явления…

Корр.: Из сказанного Вами, нужно ли сделать вывод, что компьютерная зависимость – тоже следствие демонического воздействия? И почему Вы считаете недостаточными для её объяснения те психологические причины, о которых так

убедительно рассказали?

Иг. N: Всё дело именно в том, что речь идёт не о какой-либо укоренившейся привычке. Например, пить по утрам кофе, читая при этом газету. И даже не о каком-то страстном увлечении. Например, дельтапланеризмом или футболом. Мы говорим о явлении, воздействие которого многократно превышает любую (даже дурную) привычку или страстное увлечение. Мы говорим о **зависимости**. Так, например, ни страстное увлечение, ни сильная привычка так тотально не влияют на личность, приводя её к нравственной и умственной деградации. Они не разрушают социальных связей, не сказываются столь губительно ни на учёбе, ни на работе человека. Кроме того, зависимость, причём любая, – компьютерная, алкогольная, сексуальная или наркотическая, – имеет ещё две особенности. Первая: **полностью подавлена воля к сопротивлению, даже если человекосознаётвред от этой зависимости.** Прошу заметить, что даже само слово зависимость означает невозможность человека действовать самостоятельно. Значит, кто-то его направляет, кто-то им руководит. А вот ещё один отличительный признак **зависимости**: её результат – это не просто деградация, а, я бы сказал, демонизация человеческой личности.

Итак, зададим себе вопрос: кто подавляет волю даже тех игроманов, алкоголиков или наркоманов, которые искренне хотят избавиться от пагубной зависимости? Чья воля понуждает их вновь и вновь делать то, чего они уже не хотят делать и даже считают вредным для себя? Весь огромный опыт Церкви, отражённый в писаниях святых отцов, говорит нам, что подавить волю человека, заставить его угождать страсти, от которой он сам хотел бы избавиться, могут только разумные существа, духовные возможности которых превышают возможности человека. Именно такими существами и являются падшие ангелы, чья цель – тотальная демонизация всего человечества, то есть уподобление нравственных характеристик каждой человеческой личности демоническим. Это и есть желанный итог борьбы демонов с Богом, борьбы за власть, за обладанием человечеством.

А вот ещё один пример массового воздействия тёмных сил на умственные способности человека. Наблюдения педагогов и детских психологов показали, что у подавляющего большинства современных детей исчезла способность концентрировать внимание на учебном материале. Это страшное явление, появившееся в нашей стране совсем недавно, всего каких-нибудь 15 лет назад, стало ныне повальным, если не сказать – глобальным. Сейчас им охвачено более 80% школьников. Учителя, детские психологи и психиатры столкнулись с

неразрешимой проблемой, с непонятно откуда взявшейся «болезнью», этиология которой до сих пор никому не известна и которая проявляется в патологическом дефиците внимания. Дети не могут сосредоточиться на объяснении учителя, через 5 минут они «устают» и их внимание рассеивается. Остальные 40 минут урока проходят для учащихся впустую. (Любопытный факт: до «перестройки» таких детей насчитывалось не более 10 – 15%). Последствия этой «болезни» поистине катастрофичны: она приводит к массовой умственной деградации, буквально оглупляет целые народы, так как они теряют способность к восприятию новых знаний. Но вот парадокс! Школьники, которые не в силах более чем на 5 минут напрячь внимание во время урока, часами способны напрягаться и сосредотачиваться на достаточно сложных компьютерных играх. Разве этот факт объясним с помощью психологии или физиологии? Пока, во всяком случае, такого объяснения никто не дал и, думаю, не даст, потому что корни этой болезни сугубо духовные.

Корр.: Батюшка, чем можно объяснить то, что даже дети из православных семей, которых родители регулярно водят к Причастию, иногда всё же попадают в зависимость от компьютера? Почему их тоже влечёт к играм с убийствами, к фильмам ужасов и прочей «черноте»? Они же знают, что это дурно!

Иг. N: Не нужно забывать слова апостола Иоанна, что «мир лежит во зле» (1 Ин. 5, 19). А причина – грехопадение наших прародителей, из-за которого и они сами, и всё их потомство в значительной мере лишилось благодати Святого Духа, а потому сделалось доступным для падших ангелов (демонов), для их воздействия на душу и тело. Иными словами, воля людей без должной подпитки Божественными энергиями ослабела, и они стали, по словам святых отцов, «удобопреклонны ко злу». Как ни печально, но этот «закон греха», о котором говорил ещё апостол Павел, каждый из нас может наблюдать в себе самом. И действительно, люди легче воспринимают и быстро привыкают к чему-то греховному и злому, тогда как добрые привычки вырабатывают с большим трудом. Это во-первых. А во-вторых, не надо забывать, что православные народы России, оторванные от Православия на 70 лет «вавилонского плена», несут на себе последствия не просто греховной, но иногда даже откровенно богоборческой жизни трёх поколений своих предков. Конечно, сами эти грехи отцов и дедов смыты Крещением, но их последствия продолжают тяготеть над потомками. Современные родители тоже, как правило, пришли к Богу после греховной и безбожной жизни, а потому не имели той благодати, того

благочестия, тех духовных знаний, которые могли бы передать своим детям. Всё это позволяет демонам оказывать сильное воздействие на наших детей. И, наконец, третья причина, тесно связанная со второй: духовная и педагогическая безграмотность родителей, которые не смогли правильно, то есть с духовной точки зрения, оценить опасности, таящиеся в современной псевдокультуре. Они или не сумели, или поленились уделить своим детям достаточно внимания, чтобы увлечь их более полезными, а главное – более безопасными играми. Им не удалось внятно объяснить своему ребёнку, почему те или иные игры, привычки, поступки окружающих их сверстников несут в себе зло и в чём это зло заключается, – во-первых, для окружающих, а во-вторых, для них самих. Для их будущности в этой земной жизни, и для их спасения и Жизни Вечной.

Думаю, здесь будет полезно напомнить родителям, что современные дети по указанным мною выше причинам подвержены воздействию демонов в очень большой степени. Поэтому придётся отбросить представление о детях как о чистых, невинных ангелах Божиих как несоответствующее сегодняшнему времени. По моим наблюдениям, которые подтверждаются и другими священнослужителями, многие современные дети уже чуть ли не от чрева матери одержимы злыми духами, а потому с великим трудом поддаются (если вообще поддаются!) воспитанию. Значит, родители должны осознать, что их святая обязанность – буквально с рождения помогать детям сопротивляться греховным мыслям и желаниям, которые поселяют в них демоны. Младенцам помогать, по большей части, путём запретов, а детям более сознательного возраста (иногда уже с 3 – 4 лет) – стараясь объяснять отрицательные последствия поступка. Огромную роль здесь играют добрые, уважительные отношения между отцом и матерью, которые никогда не должны ругаться на глазах у детей. Нужно всегда помнить, что пример благочестивой жизни родителей по силе своего воспитательного воздействия просто неоценим.

Корр.: В начале нашей беседы Вы сказали, что компьютерные игры создаются по заказу и имеют целью сознательную демонизацию личности. По Вашему мнению, кому это нужно и для чего?

Иг. N: В наш век, когда на крупнейших международных форумах видными политическими лидерами озвучивается идея нового мироустройства, предполагающего концентрацию всей власти на планете в едином мировом центре, а точнее – в руках Мирового правительства, ответ на этот вопрос может быть дан, только исходя из целей тех, кто готовит приход «новой эры».

Думаю, для многих наших православных собратьев уже давно не секрет, что большинство стран управляются вовсе не национальными правительствами. Реальной мировой властью над ними и их марионеточными правителями обладает пока ещё теневое, но всеми признанное Мировое правительство, состоящее из представителей нескольких сотен крупнейших банкирских домов и владельцев транснациональных корпораций. В советской послевоенной прессе это сверхправительство было принято называть «мировой закулисой». Его органами являются Трёхсторонняя комиссия и Бильдербергский клуб. Их идеологи, такие как Збигнев Бжезинский, Генри Киссенджер и Жак Аттали, уже не скрывают указанного мною факта. Достаточно ознакомиться с их книгами и статьями, переведёнными на русский язык.

В настоящее время в качестве одной из главных тактических задач Мировое правительство ставит перед собой проблему сокращения народонаселения Земли примерно до одного миллиарда человек. Эта идея под названием «Теория золотого миллиарда» была выдвинута «Римским Клубом», – известной пара-масонской организацией, служащей целям мирового правительства, – ещё в 1984 году. Вполне понятно, что реализация плана по сокращению народонаселения Земли, если осуществлять его мирным путём, может происходить только при тотальном оглуплении народа. Именно оглуплённый народ либо вообще не будет сопротивляться, либо сопротивление это будет очень слабым и бестолковым по причине умственной деградации.

Но, как известно, умственная деградация – это лишь следствие деградации нравственной. Вот почему для Мирового правительства так важно нравственно разложить народы, подлежащие «демографической коррекции». Для выполнения этой задачи хороши все средства: порнография, наркотики, пропаганда гомосексуализма, рок-музыка и, в том числе, конечно, компьютерные игры, которые разрабатываются по спецзаказу. Их цель – вызвать те негативные изменения в психике и даже в мировоззрении людей, о которых мы с Вами уже говорили. Вообще методов депопуляции достаточно много и они хорошо разработаны, но разговор на эту тему выходит за рамки нашей беседы.

Корр.: Может ли общество, на Ваш взгляд, защитить себя от кибермании?

Иг. N: Никакое общество в современном его состоянии сделать этого не в силах. Защитить свой народ от нравственного и физического разрушения могла бы только абсолютно самостоятельная власть, правящая в суверенном государстве, не

зависящем ни от какой «мировой закулисы». Это первое условие, но кроме него необходимо ещё и другое: руководители страны должны искренне любить свой народ и свою культуру. Однако люди, не утверждённые в православной вере, не имеющие абсолютных, Творцом установленных, нравственных критериев, не ставящие перед собой вневременных целей Вечной Жизни, такими быть не могут по определению. Человек, интересы и цели которого не выходят за пределы «посюсторонней» жизни, вряд ли будет жертвовать собой ради других. Его всегда можно подчинить с помощью запугивания или подкупа. Не говоря уж о том, что он легко поддаётся магическому воздействию и его ничего не стоит превратить в послушную марионетку, управляемую злыми духами. Человек, не защищённый благодатью Святого Духа, защититься от них другим способом, а тем более сопротивляться им, не сможет. Поэтому на сегодняшний день можно говорить только об охране ребёнка внутри семьи, не более.

Корр.: Что же в таком случае Вы могли бы посоветовать людям, дети которых оказались в тисках киберзависимости?

Иг. N: Без помощи Божией оградить детей от демонизации просто нереально. Неверующий и нецерковный человек этого сделать не сможет. По сути, любая зависимость – одна из форм одержимости, а потому и методы освобождения от неё – те же, что и от других форм одержимости. На эту тему мною уже достаточно много сказано и написано. Могу лишь посоветовать читателям поискать подробные ответы на этот вопрос, например, в книгах «От чего нас хотят спасти…» (2000, 2003 и 2005 гг.) и «Об одном древнем страхе» (2007 г.), выпущенных издательством «Даниловский благовестник».

Беседу вела И. Я. Медведева

ЖИВЫЕ РЫБЫ ПЛЫВУТ ПРОТИВ ТЕЧЕНИЯ

В последнее время специалисты всё уверенней говорят о разрушительном влиянии компьютерных игр на детский организм и детскую психику. Врачи, самые разные: окулисты, кардиологи, невропатологи, психиатры, – приводят свои доводы. Психологи – свои. Социологи, педагоги – свои. Но важнее всего, на наш взгляд, серьёзный разбор этого явления с духовных позиций. Телесное здоровье – это, в конце концов, нечто преходящее. Сегодня есть, завтра нет. А душа бессмертна. Вот только участь её может ждать разная. И главный долг каждого родителя безусловно состоит в том, чтобы печься прежде всего о спасении души своего ребёнка. «Как никто не может рассчитывать на оправдание и снисхождение в собственных грехах, так нет оправдания родителям в грехах детей», – поучал святитель Иоанн Златоуст.

Мы предлагаем вашему вниманию беседу о компьютерных играх с насельником Оптиной пустыни, **игуменом Ипатием (Хвостенко)**. Сюда, в эту известнейшую обитель, стекаются сейчас, как и до революции, толпы людей со всей России. И отец Ипатий, почти ежедневно на протяжении многих лет принимая исповедь, конечно, не раз и не два сталкивался с духовными последствиями этих модных забав. Поэтому стоит прислушаться к его словам, ведь расхлёбывать последствия всегда труднее, нежели предотвратить. А порой дело заходит так далеко, что и вовсе невозможно расхлебать…

Корр.: Что, на Ваш взгляд, важно понимать о компьютерных играх?

Игумен Ипатий: Мне кажется, компьютерные игры представляют собой одну из самых серьёзных опасностей, которые сейчас угрожают миру. Они стремительно захватывают личность и ведут к духовному перерождению человечества, причём к перерождению часто необратимому. Находясь в этом потоке, мы не можем в полной мере оценить масштаб катастрофических последствий, к которым неизбежно приведёт приобщение всё большего числа людей к компьютерным играм. Душа ребёнка, пристрастившегося к ним, уродуется с малолетства. Если таких душ будет большинство, это грозит человечеству, так сказать, духовной мутацией. Таким образом сознательно, целенаправленно готовится будущее стадо для

системы нового мирового порядка. В этом нет никакого сомнения, потому что на всех уровнях виден глубоко продуманный план разрушения личности человека и, соответственно, общества. Разрушая личность и нормальные человеческие, общественные связи, людей хотят превратить в киборгов, которыми можно управлять и которые сами будут стремиться к тому, чтобы ими управляли. У такого киборга будет только одно стремление – получить наслаждение. Святой Максим Исповедник определяет ветхого человека кратко, но очень ёмко, проникая в самую суть: это, говорит он, когда человек ищет наслаждений и стремится избежать страданий. Такое существо сейчас усиленно взращивается глобалистами. В том числе и при помощи компьютерных игр. Если сейчас этот процесс не остановить, если не будет осознана реальная опасность происходящего, грядёт катастрофа. Причём опасность многократно усугубляется тем, что большинство взрослых относятся к ней легкомысленно и начинают бить тревогу только тогда, когда в **их** семье, с **их** ребёнком начинает твориться неладное. А пока этого не случилось, всё попускается.

Корр.: Во многих популярных компьютерных играх действуют мистические персонажи, эксплуатируются демонические образы. Психологи, изучавшие данный вопрос, утверждают, что создатели игр специально актуализируют в подсознании игроков архетипы ада. Почему душа так легко захватывается ими? Ведь это же очень страшно.

Иг. И.: Страшно, но душа, не ограждённая благодатью Божией, оказывается беззащитной перед тёмными силами. Даже если дети и получили благодать при крещении, они часто не живут в полноте благодатной жизни Церкви. Они не защищены ни молитвой матери, ни её чистой жизнью. В семье нет нормальной атмосферы, которая формирует и воспитывает личность. Они не получают благословения священника, не освящаются Таинствами. Сам брак подчас бывает не освящён. Поэтому такие дети оказываются без защиты и легко попадают под воздействие демонических сил.

Корр.: Но я знаю случаи, когда дети из вполне воцерковлённых семей, дети, которые с малолетства вели церковную жизнь, всё равно «подсаживались» на такие игры, тянулись к демонизму.

Иг. И.: Да, бывает и такое. Тайна человеческой личности непостижима. Бог даровал каждому человеку свободу, и обязательно настаёт момент, когда человек сам делает выбор. Нельзя его заставить жить по совести, как нельзя заставить и жить против совести. Однако можно соблазнять, искушать,

подталкивать, создавать условия, делать рекламу. Что, собственно, сейчас и происходит. Поэтому даже православные дети далеко не всегда могут устоять. А раз так, то должна быть налажена мощная защита против этой чудовищной, необъявленной информационной войны. Хотя, впрочем, она уже объявлена, цели сформулированы, сказано, что враг номер один – это Православие… Прекратить войну можно только всей мощью государственной власти. В данном случае – безоговорочным запрещением губить детские души. Без цензуры, которая обеспечивала бы информационную безопасность детей и подростков, одержать победу не удастся.

Корр.: То есть запрещение большинства компьютерных игр необходимо?

Иг. И.: Совершенно необходимо! Точно так же, как запрещение всех форм порнографии, пропаганды насилия, оправдания извращений. Если это не будет сделано, дух тления, растление, конечно, будет распространяться. Против него невозможно действовать только силой человеческой. Должна быть сила благодати. А как она осенит власть, которая не противится растлению общества? Всё имеет духовное измерение. Сказано: «Несть власть аще не от Бога». Это не значит, что всякая власть от Бога. Может быть власть богоборческая. Она попущена Богом за наши грехи. Не всё, что творится вокруг, от Бога. Мир спасён крестной жертвой Агнца Христа, но воля синедриона, добившегося от Пилата распятия Господа, не перестаёт от этого быть величайшим злом, совершённым на Земле. Поэтому всегда актуален вопрос: кем движимы люди, которые стоят у кормила власти, чью волю они исполняют. Нейтрального положения тут быть не может. Христос сказал: «Кто не со Мной, тот против Меня». И если отвергается камень, на котором всё должно строиться в жизни каждого человека, страны, человечества, то строительство идёт вовсе не по пути, заповеданному Богом. В таком случае начинается строительство Вавилона, с вполне предсказуемыми последствиями. Но как мы видим, многих эта перспектива не останавливает.

Корр.: Можно услышать мнение, что компьютерные игры ничем принципиально не отличаются от сказок. Так же, как в сказках, там добро борется со злом, есть сказочные персонажи. Только тут играющий непосредственно принимает участие в действии, вот и вся разница…

Иг. И.: Это ложь, потому что сказки придерживаются традиционной системы нравственных координат, определение добра и зла в них очень чёткое. Нормальный ребёнок, погружающийся в мир традиционной сказки, не отождествляет

себя с носителем зла. А в компьютерных играх человек может, при желании, войти в роль отрицательного персонажа. И, соответственно, персонаж как бы войдёт в него. Причём это отождествление происходит гораздо более полное, а значит, для души это страшнее, чем когда актёр играет злодея в театре или кино. Ведь азартная игра – а компьютерные игры безусловно азартны – сильнейшим образом разогревает страсти. Она захватывает людей целиком и вызывает более глубокое душевное повреждение.

Корр.: Почему повреждение больше?

Иг. И.: Играя в компьютерную игру, человек глубже проникает в образ своего персонажа и вообще в игровую реальность. И эта иная реальность подменяет собой реальность жизни.

Корр.: Потому что игры натуралистичны?

Иг. И.: Да. Человек, увлёкшийся ими, начинает жить псевдожизнью и этим наполняет своё существование. Все остальные занятия меркнут по сравнению с игрой. Там, в псевдореальности, он царь и бог. Это страшный соблазн, которому когда-то поддался первый человек, вкусив плод от древа познания, – самому определять и решать всё. Дело в том, что, как указывают некоторые богословы, библейское понятие «знание» адекватно на русский язык не переводимо. «Знать» включает в себя ещё и значение «судить». То есть сам человек вместо Бога будет судить, что есть добро и зло. И здесь, в виртуальной реальности компьютерных игр, именно это и происходит: человек становится человекобогом. Он – творец новой вселенной с её новыми законами. По существу, это такой маленький «антибог», который творит мир по своему произволу. Это даёт ему ложную, сатанинскую свободу, которая может увлечь человека в страшные, чудовищные бездны. Актёр не погружается в роль так глубоко, как игрок в компьютерную псевдожизнь. Она может стать основным содержанием жизни ребёнка. Да и не только ребёнка. Мы знаем взрослых, которые утопали в этом виртуальном море, и вывести их из этого состояния было невозможно.

Корр.: Значит, главный соблазн тут – гордыня?

Иг. И.: Гордыня и самоутверждение. Возможность исполнить все свои желания. Отсутствие границ. Главное – «я хочу». Это ж какой соблазн вседозволенности! «Запрещено запрещать». Творится мир, в котором всё позволено. В нём для ребёнка нет никакой высшей инстанции, с которой он должен считаться. Тут полный простор для ветхого человека и греха.

Корр.: Поэтому в детях, увлёкшихся компьютерными играми,

начинают бурно развиваться все ветхие качества: грубость, агрессивность и т. п.?

Иг. И.: Да. Ветхий человек вообще более груб по сравнению с новым, и ему нужно более жёстко и определённо ставить границы дозволенного. А в виртуальной реальности этого как раз нет!

Корр.: Часто возражают, что не все же игры плохие. Есть и хорошие. Например, про Великую Отечественную войну, где подросток играет «за наших»? Дескать, что в этом плохого? Но почему-то даже когда дети регулярно играют в «хорошие», вовсе не демонические игры, у них всё равно развиваются раздражительность, чёрствость, эгоизм, истеричность; они всё равно грубо реагируют на попытки отвлечь их от компьютера, у них всё равно сужаются интересы. Почему вроде бы хорошее занятие приводит ко злу? Ведь когда дети играют в салочки, дочки-матери, моряков, пожарников, в них не развивается жестокость. Да даже игра в казаки-разбойники, насколько я знаю и по своему детству, и по детству других поколений, не приводила к развитию жестокости, хитрости, корыстолюбия и прочих пороков, которые развиваются под воздействием компьютерных игр. Почему так происходит?

Иг. И.: Раньше, когда дети играли в дочки-матери или казаки-разбойники, им не требовалось долго объяснять, что можно, а что нельзя, что добро, а что зло. Мир был другим, он был ещё с какими-то естественными, общечеловеческими, нравственными устоями. Всё-таки в быту люди ещё, в основном, придерживались принципа «не делай другому того, чего не хочешь себе». Сейчас мир вокруг изменился. Нравственные ценности размыты, а то и перевёрнуты. Дети дезориентированы. Даже в традиционной ролевой игре могут появляться сомнительные или откровенно безнравственные сюжеты.

Корр.: Да, некоторые девочки, насмотревшись сериалов, играют в то, что у их Барби есть муж и любовник.

Иг. И.: Вот-вот… В обществе фактически создан режим наибольшего благоприятствования для развития пороков как у детей, так и у взрослых. А на это накладываются ещё и особенности компьютерных игр. В них царит совсем иной дух. Нигде, ни в какой традиционной игре ребёнок не является царём и богом, нигде так не подпитываются властолюбие и гордыня, как в компьютерных играх. «Делай, что хочешь» – сатанинский принцип. Он может быть прикрыт благими намерениями, образами героев, которые вроде бы борются со злом (как в играх про Великую Отечественную войну), но это подмена. В этом, собственно, и состоит коварство диавола. Мы же знаем: он может принять любую форму, чтобы скрыть свою сущность. И именно

такая подмена как раз наиболее опасна, потому что она сразу не опознаётся. Но сказано же: «По плодам их узнаете их». А плоды налицо, вы их перечислили: развитие раздражительности, гневливости, эгоизма и т. п. Кроме того, подобные «хорошие» игры часто служат лишь ступенькой по направлению к «плохим». И потом, святые отцы не зря запрещали человеку в духовной жизни погружаться в стихию воображения. Воображение – низшая способность души, которая полностью открыта действию демонических сил. А в компьютерных играх как раз всё делается для того, чтобы именно в эту стихию была ввергнута беззащитная детская душа. Несформировавшаяся, ещё не знающая чётких ориентиров добра и зла. Она ещё в становлении, хрупкая, нежная. И именно в этот момент её начинают развращать.

Корр.: Раньше дети нигде не могли увидеть образы ада. Только на иконах, но и там они показаны весьма сдержанно. В компьютерных же играх ребёнок видит бесов в больших количествах. Либо непосредственно, если игры имеют ярко выраженный демонический характер, либо слегка прикровенно, под видом каких-нибудь орков, монстров. И воображение населяется этими «героями». Раньше, когда ребёнок думал о сказочных персонажах, он опирался на свои детские представления об обыденных вещах или на рисунки в книжках, которые всегда старались сделать не страшными. И уж конечно там не было адских персонажей. А в компьютерных играх происходит и знакомство, и контакт с ними. То есть это уже не просто плод воображения ребёнка, а плод воображения многих людей. В том числе и таких, которые делятся с ним не своими фантазиями, а оккультными знаниями, приобщая его к тому, о чём никому, не только детям, знать не следует. Может быть, в этом самая главная опасность компьютерных игр! Причём в одну и ту неё компьютерную игру дети играют гораздо чаще, чем смотрят один и тот же фильм, поэтому душа от них повреждается серьёзнее и быстрее…

Иг. И.: Да, тут совершается настоящее духовное преступление. Ведь Господь одел падшего человека в кожаные ризы. Имеется в виду такая дебелость плоти, которая защищает людей от непосредственного воздействия, от насилия со стороны диавола и сатанинских сил. Это великая милость Божия, что для нас, людей, не достигших определённой меры духовности, мир падших духов скрыт. Он настолько страшен, чудовищен, что от одного вида бесов человек может сойти с ума или умереть. А тут служителями диавола демонические образы сознательно выводятся из бездны ада, выводятся через воображение, вдохновение, полученное от тёмных сил. А образ всегда связан с

первообразом. Просто так человек не будет изображать вампиров, людоедов, человека-паука. Совершенно ясно, из какого источника черпаются такие «творческие замыслы».

Корр.: Причём авторы стараются придать этим сущностям привлекательный вид.

Иг. И.: Да, чтобы на первых порах усыпить бдительность. А когда игроки втянутся, можно уже и не маскироваться. Парадоксально, но многих людей страшное привлекает. Это одно из проявлений в нас падшего человека. Не будь у нас такого парадоксального влечения, зло вызывало бы безоговорочное отторжение. А этого не происходит. Человек и отталкивается, и одновременно влечётся к страшному, ужасному. Когда бывает перейдена определённая грань, человек входит в реальность зла, и она перестаёт быть для него противоестественной. Зло уже не воспринимается негативно, а становится некой иной, тоже возможной реальностью, которая вполне имеет право на существование и даёт человеку новые ощущения. Очень острые, очень сильные. Они расширяют спектр переживаний, пресыщенная душа начинает искать их, происходит всё большая демонизация, сатанизация человека. Сейчас мир вокруг нас, в том числе и мир детства, всё откровенней демонизируется. Это страшно. Взять хотя бы детские книжки, детские журналы. Мы прекрасно помним, какими они были в 60 – 70-е годы. «Весёлые картинки», «Мурзилка»… Помним, какие в них были простые, добрые, хорошие рисунки. А что сейчас? Многие детские книжки насквозь пропитаны демонизмом. На рисунках изображены какие-то ублюдки, уроды, маленькие, но уже растленные, развращённые, жестокие существа. Это унижение человека, глумление над образом Божиим. В чём дело? А в том, что таковы творцы рисунков. Они несут в себе эту демоническую энергию и передают её детям.

Корр.: Я однажды присутствовала на докладе одного психолога, посвящённом компьютерным играм. В качестве иллюстрации она – это была женщина – показывала слайды. Причём специально подчеркнула, что выбрала фрагменты из самых популярных компьютерных игр для подростков, что вообще-то у неё таких картинок масса, но она принесла лишь несколько штук. Так вот, я обратила внимание на то, что люди, сидевшие в зале, не могли на это смотреть. Они закрывали глаза и вскоре попросили прекратить показ. Образы на картинках были настолько чудовищными, что смотреть на них было нельзя. Хотя если разобраться, персонажи ничего особо страшного не делали. Но они так жутко выглядели, что вызывали содрогание. И в то же время были какими-то демонически-притягательными. Сперва

вызывали отталкивание, а потом – притяжение. И я живо себе представила, что если ребёнок играет в такие игры, то, преодолев отторжение, он начнёт тянуться к демоническим образам. Получается, что через эти игры он приобщается к сатанизму? В нашем представлении сатанисты – это те, кто участвует в каких-то жутких ритуалах, чёрных мессах. Но ведь и через такие игры происходит приобщение к тёмным силам. Ребёнок тянется к ним, может даже по сюжету действовать с ними заодно. А это ведь уже аналог участия в каком-то демоническом действе, да?

Иг. И.: Это контакт. Непосредственный контакт через образ. Причём это не просто рассматривание картинки, а контакт в виртуальной реальности с неким живым существом. Ведь для игрока персонаж, с которым он взаимодействует во время игры – живое существо. И дух, которым движимо это существо, конечно, влияет на игрока.

Корр.: Так, может, в этом-то всё и дело? Может, именно поэтому так меняется личность игроманов? Играя, взаимодействуя с адскими персонажами, они вольно или невольно принимают их дух, заражаются им?

Иг. И.: Да, происходит заражение. Недооценивать опасность тут весьма легкомысленно. Конечно, компьютер сам по себе может существовать, он – очень удобный инструмент. Но надо понимать, что с духовной точки зрения – это слишком мощное средство воздействия, которое может нанести душе страшное, необратимое повреждение, привести к полному распаду личности. Человек, захваченный демонизмом, перестанет быть человеком, опустится ниже зверя, станет бесоподобным.

Корр.: Когда заводишь разговор о вреде компьютерных игр, некоторые люди реагируют очень агрессивно. Они не просто выражают своё несогласие, а начинают раздражаться, яриться, кричать. Напоминает реакцию одержимого человека.

Иг. И.: Такое поведение говорит само за себя. По законам духовным одно это уже их обличает. Ведь раздражение, гнев – яркие свидетельства того, что люди действуют по страсти. Так что подметили Вы совершенно правильно, такая реакция свидетельствует об одержимости. И это лишний раз доказывает, что компьютер – не простой инструмент. Не молоток, с которым его любят сравнивать: дескать, и молотком можно убить, а можно забивать гвозди и делать прочие полезные дела. Из-за молотка такие страсти не разгораются.

Корр.: Ещё я обращала внимание на очень странную реакцию родителей. Может, и этому есть духовное объяснение? Когда рассказываешь о вреде компьютера – а он вреден по всем статьям: и глаза страдают, и сердце, и мозг – даже малой толики

сказанного достаточно, чтобы родители забеспокоились и в дальнейшем постарались оградить ребёнка от вреда. Причём говоришь ведь не только от себя, а ссылаешься на самых разных специалистов, докторов медицинских наук. Но у людей – конечно, не у всех, но у многих – это вызывает странную досаду. И в ответ слышатся какие-то нелепые, неадекватные возражения. Им говоришь, что это страшный яд, отрава, а они: «А как же он будет жить в этом мире?» Представьте, Вы бы сказали людям, что их детям приправляют еду мышьяком. А они бы возразили: «Но все же едят, пусть и мой ест! Он не должен чувствовать себя белой вороной». Что-то, наверное, произошло с родителями? Какая-то духовная порча?

Иг. И.: Это произошло в глобальных размерах. Уже открыто объявлено, что мы живём в постхристианскую эпоху. Дескать, христианские ценности себя изжили, память о них должна умереть. Мы идём к полной свободе, свободе от совести, от того естественного духовно-нравственного закона, который вложен Богом в сознание человека. И если человек не понимает, что мир лежит во зле и идёт борьба за душу каждого, если он плывёт по течению, то понятно, куда его это течение приведёт. Мы же знаем, чем закончится история человечества, это нам Богом открыто, тут двух мнений быть не может. Нас не ждёт никакой период расцвета и универсальной духовности, когда всё человечество объединится в бесконечно счастливый, лучезарный, свободный мир. Это ложь и соблазн отца лжи. Но понятно это, увы, не всем. Сказано же: «Имеющий уши да слышит, имеющий очи да видит». Для одного очевидно, а для другого – нет. Если человек не просвещён Духом Святым, Духом Истины, то он в большей или меньшей степени помрачён или обольщён. И каждый по-своему, под воздействием своих страстей, тем или иным духом прельщается. Если плыть по течению, занимать конформистскую позицию, конечно, духовное зрение будет закрыто. И на первый план выступит именно тот аргумент, который и приводят такие родители: «Надо принимать то, что принимает большинство. Главное не чувствовать себя белой вороной». В конечном счёте, всё в жизни определяется одним вопросом. Всего одним: кто Христос? Можно ли, положим, перед лицом Христа играть в эти игры? Как воспримет эти игры Ангел-Хранитель, который есть у каждого человека? Не будем ходить вокруг да около, скажем прямо. Демонические игры, агрессивные игры, игры, внедряющие в сознание искажённую, смещённую, перевёрнутую систему ценностей, игры, распаляющие низменные страсти – суть игры ада.

Корр.: А что Вы скажете о попытках создать православные

компьютерные игры? Например, такую: человечек приходит в храм, его встречает священник, водит по храму, показывает, рассказывает?

Иг. И.: Это подмена. Для того, чтобы познакомиться с храмом, не нужно быть в псевдореальности. Нужно идти в благодатный, освящённый храм, общаться с живым священником, с живой мамой, с живым папой, жить и нормальной жизнью. Ведь и во время антихриста будет существовать так называемая «церковь» и так называемое «православие». Оно может существовать. По крайней мере, до тех пор, как антихрист не потребует поклонения себе, как богу. К тому времени человечество фактически уже потеряет разум, обезумеет. И сейчас уже происходит постепенная потеря ума в высшем смысле этого слова, как духовного начала в человеке, потому что ум в святоотеческом понимании – дух. Это орган восприятия духовного, орган богообщения. И именно он сейчас извращается, в том числе новыми, весьма изощрёнными способами. А форма останется, только она будет наполнена совсем иным содержанием, иным духом. Мы же, те, кто хочет остаться со Христом, должны обязательно помнить, что живые рыбы – образ христианства – плывут против течения. Господь не зря даёт нам эти символы, эти образы. Даёт, чтобы мы видели их и – умудрялись.

Беседу вела Т. Л. Шишова

АЛЬТЕРНАТИВА

Нам показалось уместным дать в конце книги список военно-патриотических клубов (или дружин). Пусть вас не удивляет акцент именно на таком виде досуга. Мы руководствовались здесь двумя соображениями.

Во-первых, – и это, конечно же, главное, – компьютерная зависимость поражает в основном мальчишек. Отравленные виртуальной агрессией (или ещё не отравленные, но влекомые именно к такому сорту яда), они вряд ли удовлетворятся «мирными» формами компенсации типа изостудии, драмкружка или музыкальной школы. Гораздо продуктивнее, на наш взгляд, предложить им в качестве альтернативы реальную тренировочно-игровую деятельность, в основе которой лежит воспитание героизма. Ведь героизм, в каком-то смысле, – тоже агрессия, но преображённая благородными целями.

Во-вторых, эти адреса не совпадают с известными вам (а если и неизвестными, то легко добываемыми) адресами Домов детского творчества. Так что приведённый список облегчит кому-то из читателей задачу поиска. Наверно, подобных клубов, секций, кружков на самом деле существенно больше, но сведений о других у нас, к сожалению, не оказалось. Если кому-то из читателей известны их координаты, будем рады получить их на адрес издательства «Христианская жизнь», указанный в конце книги, чтобы в случае её переиздания данный список дополнить.

Если болезненное пристрастие вашего ребёнка к компьютерным играм удастся победить с помощью какого-то иного нормального времяпрепровождения, иных творческих или трудовых занятий, слава Богу! **Лишь бы душа была спасена.**

И. Я. Медведева

Список клубов любезно предоставлен руководителем Проекта содействия развитию православного военно-патриотического воспитания «Стягъ» А. А. Кравченко (сайт: www.stjag.ru, e-mail: osd@mail.ru). По словам Александра Александровича, это около 40% от числа всех действующих в стране дружин. Более обширную информацию он советует искать в военкоматах, местных комитетах образования, досуговых центрах. Часть представленной А. А. Кравченко информации может оказаться несколько устаревшей. По некоторым клубам представлена самая краткая информация, но надеемся, что и она сможет помочь заинтересованным читателям.

СПИСОК ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКИХ КЛУБОВ

1. Военно-патриотические молодёжные клубы Средней России

Москва

1. Военно-патриотический клуб в честь героев Белого движения – Дружина «Доброволец». Руководитель: Кравченко Александр Александрович. Профиль: рукопашный бой, общевойсковой. Тел.: (915) 323-21-86. Эл. почта: osds@mail.ru. Адрес: г. Москва, ул. Костромская, д. 7.

2. Православный военно-патриотический клуб «Пересвет-М». Руководитель: свящ. Соколов Сергей Владимирович. Профиль: АРБ, общевойсковая и специальная подготовка. Тел.: свящ. Сергий: (495) 275-00-22, доб. 8009, дом. тел.: 302-79-89, (916) 671-43-47, инструктор: Ануфриев Андрей Александрович: (495) 300-88-69 с 9.00 до 13.00, (916) 296-24-82, 958-88-23, с 15.00 до 18.00. Эл. почта: *stsim@mail*.ru. Сайт: http:// www.peresvet-m.rustrana.ru. Адрес: г. Москва, ул. Восточная д. 6, храм Рождества Пресвятой Богородицы.

3. Военное отделение воскресной школы храма св. царевича Димитрия. Руководитель: Кравченко Александр Александрович. Профиль: НВП. Тел.: (915) 323-21-86. Эл. почта: osds@mail.ru. Адрес: 113035, г. Москва, Черниговский пер., 9/13.

4. Старшая дружина «Стяг». Руководитель: Пахмутов Сергей Васильевич. Профиль: подготовка инструкторов для военно-патриотических клубов. Тел.: (915) 323-21-86. Эл. почта: osds@mail.ru. Сайт: http://druzhina.rustrana.ru. Адрес: 113035, г. Москва, Черниговский пер., 9/13.

5. 3-й Московский Александровский кадетский корпус. Руководитель: Рудьев Константин. Профиль: общевойсковой. Тел.: Константин Рудьев: (495) 325-13-19, Башмаков Михаил: (495) 413-65-58. Эл. почта: MikhailBashmakov@mail.ru, mikhailbashmakov@mail.domonet.ru. Сайт: www.3MIAIIKK.rustrana.ru. Адрес: 115516, г. Москва, ул. Бехтерева, д. 35, кор. 2, кв. 139.

6. Православный военно-патриотический клуб «Златоуст» при храме св. прав. Иоанна Русского в Кунцеве. Руководитель: Байдалов Андрей Леонидович. Профиль: православное воспитание, русский рукопашный бой, выживание. Тел.: (916) 500-19-74. Эл. почта: zlatoustt@yahoo.com. Сайт: http:// www.zlatoustt.orthodoxy.ru. Адрес: г. Москва, Кунцево, ул.

Ярцевская, д. 1, стр. А, храм св. прав. Иоанна Русского.

7. Военно-патриотический клуб «Ермоловец».Руководитель: Юрий Викторович Миловзоров. Профиль: специальная подготовка. Тел.: (926) 339-15-39. Адрес: г. Москва, 141431, Ленинградское ш., д. 354/1, храм Рождества Христова в Черкизово.

8. Военно-патриотический клуб «Православная семья», Бутово. Руководитель: Луцкий Сергей Александрович. Профиль: АРБ. Тел.: (495) 746-05-19, 960-73-96, 779-54-00, 771-54-11, наставник: Михаил Ильин: (916) 661-45-61, 714-69-54 (Наталья). Эл. почта: TRANSLOG@DOL.RU. Сайт: http://www.dol.ru. Адрес: г. Москва, 117279, а/я N° 3, ООО «Транс Лодж», Луцкий Сергей Александрович.

9. Военно-патриотический отряд «Росток», Очаково. Руководитель: Петрук Дмитрий. Профиль: общевойсковая подготовка. Тел.: (495) 443-77-43, (495) 441-99-55, (903) 157-16-06. Эл. почта: vladimirnika@yandex.ru, dimpet2004@mail.ru. Адрес: г. Москва, ул. генерала Дорохова, д. 17, храм св. Димитрия Ростовского.

10. Детский православный военно-патриотический клуб «Маргеловец». Руководитель: Сергей Кученков. Профиль: воздушно-десантный. Тел.: (495) 424-29-21. Эл. почта: info@areopag-t.ru. Сайт: http://areopag-t.ru. Адрес: г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 42 «Б».

11. Военно-спортивный клуб «Стратилат». Руководитель: Тишков Фёдор Александрович. Тел.: (916) 806-83-17. Эл. почта: stratilat@rambler.ru. Адрес: г. Москва, Даниловский вал, д. 13 а, ком. 6.

12. Воскресная школа храма Живоначальной Троицы в Борисово. Тел.: (495) 394-66-16. Антоний. Эл. почта: boecmoroz@yandex.ru.

13. Никольская дружина. Руководитель: Никитенко Владимир Аркадьевич. Тел.: (903) 965-46-64, (495) 924-97-72, игумен Савва Молчанов: 411-33-11. Адрес: г. Москва, Подкопаевский переулок, д. 15/9, церковь свт. Николая в Подкопаях. Для Николая Николаевича Дёгрика.

14. **Детско-юношеский клуб физической подготовки № 1 «Юность» «Сим победиши».** Адрес: г. Москва, ул. Коломенская, д. 5, кор. 3; г. Москва, ул. Ивантеевская, д. 5.

15. Военно-патриотическая школа «Скимен».Руководитель: свящ. Александр Добродеев. Тел.: (495) 236-45-61, (905) 749-30-34, Подгорова Татьяна Викторовна: (926) 728-60-06, Гладков Максим Вячеславович: (916) 903-17-17. Эл. почта: prison@pobeda.ru; skimen@mrezha.ru; vps-skimen@rambler.ru.

Сайт: http://www.skimen.orthodoxy.ru. Адрес: г. Москва, ул. Красноармейская, д. 2, храм Благовещения Пресвятой Богородицы.

16. **ШБИ «Сигор».** Эл. почта: igor.serkov@mail.ru.

17. **Красносельский приют.** Тел.: Кудряшов Владимир Анатольевич: (495) 975-31-75, 975-23-33, (901) 526-44-70. Эл. почта: vkarat@mail.ru. Сайт: www.besprizornik.info. Адрес: г. Москва, Скорняжные пер., д. 4.

18. **15-й отряд св. блгв. кн. Даниила Московского «Белый Замок» (НОРД «Русь»).** Профиль: скаутинг. Тел.: (495) 305-37-94. Эл. почта: nordstaff@mail.ru.

19. **Военно-патриотический клуб «Соколы России».** Руководитель: Морозов Владимир Владимирович. Профиль: общевойсковой. Тел.: (495) 132-01-48. Эл. почта: Morozov@voxnet.ru. Сайт: http://www.sokol.rustrana.ru. Адрес: г. Москва, ул. Вавилова, д. 60, кор. 5, кв. 336. Морозову В.

20. Военно-патриотический клуб «Курсант».Руководитель: Циплаков Сергей Александрович. Профиль: общевойсковая подготовка. Тел.: (495) 157-30-83. Адрес: г. Москва, ул. Острякова, д. 6.

21.Военно-патриотический клуб «Дубовый лист». Руководитель: Баенко Иван Сергеевич. Профиль: специальная подготовка. Тел.: (495) 531-63-12, (516) 787-25-96. Адрес: г. Москва, школа № 574, р-н Нагатино-Садовники; г. Зеленоград, кор. 905, кв. 76, Иван Сергеевич Баенко.

22. Военно-патриотический клуб «Вымпел». Руководитель: Подергин Сергей Владимирович. Профиль: воздушно-десантная подготовка. Тел.: (916) 641-95-38. Эл. почта: pod1968@yandex.ru; rubezh-m@yandex.ru. Сайт: http://rubezh-m.narod.ru. Адрес: г. Москва, ул. Зеленодольская, д. 36, кор. 2. Многопрофильный молодёжный центр «Рубеж».

23. АНО Гражданско-патриотическая школа «Орбита». Руководитель: Упатов Александр Александрович. Профиль: воздушно-десантная подготовка. Тел.: (916) 101-42-32, (495) 709-59-60. Эл. почта: DUHMAN25@rambler.ru. Адрес: г. Москва, ул. Текстильщиков, д. 2.

24. Военно-спортивный патриотический клуб «Защита». Руководитель: Строганов Олег Васильевич. Профиль: специальная подготовка. Тел.: (903) 248-47-48. Эл. почта: DUHMAN25@rambler.ru.

25. Сокольский военно-патриотический клуб «Сапсан». Руководитель: Кочкуров Димитрий Вячеславович. Профиль: общевойсковая подготовка. Тел.: (495) 602-21-62.

26. Военно-патриотический клуб «Рось». Руководитель:

Якушев Олег Николаевич. Профиль: общевойсковая подготовка. Тел.: (495) 385-16-80, (910) 459-51-42. Эл. почта: yakus69@mail.ru. Адрес: г. Москва, Востряковский проезд, д. 5, корп. 3, Якушев Олег Николаевич.

27. Военно-патриотический клуб «Спецназ 21». Тел.: (916) 238-02-94. Эл. почта: specnaz21@bk.ru. Сайт: http:// specnaz21.boxmail.biz. Адрес: г. Москва, м. Бибирево, ул. Инженерная, д. 26, кор. 2.

28. Военно-патриотический клуб «Пластуны».Тел.: (495) 449-04-04. Максим: 593-73-70; (926) 597-16-51. Эл. почта: Rex7@narod.ru. Сайт: www.Rex7@yandex.ru. Адрес: г. Москва, ул. Кременчугская, д. 40, кв. 2.

29. Военно-патриотический клуб «Ертоул».Тел.: (495) 437-92-58, 430-74-06 (вскр), 681-06-69, (926) 226-60-04. Эл. почта: ertoul@yandex.ru. Сайт: http://ertoul.rustrana.ru. Адрес: г. Москва, ул. Озёрная, д. 27, кв. 2.

30. «Юный десантник» Московского городского дворца детского и юношеского творчества на Воробьёвых горах (ВДВ). Тел.: (495) 939-82-38. Сайт: http://vdvkids.narod.ru. Адрес: г. Москва, ул. Косыгина, д. 17.

31. Военно-патриотическая дружина «Десантник». Адрес: г. Москва, ул. Пречистенка, д. 34/18, подъезд 3.

32. Военно-патриотический клуб «Альфа-Будо».Руководитель: Василий Захарович Верещак. Тел.: (495) 298-11-67. Эл. почта: angel@angelgroup.ru.

33. Военно-патриотическая дружина «Победитель». Тел.: (495) 200-68-12. Эл. почта: pobeditel@pobeditel.firmsite.ru. Сайт: http://www.pobeditel.firmsite.ru. Адрес: г. Москва, ул. Петровка, д. 26, стр. 2, подъезд 11.

34. «Российское военно-патриотическое братство». Руководитель: Грицай Максим Владимирович. Тел.: (495) 929-93-29, (903) 674-07-14. Сергей: 795-81-19. Эл. почта: berserk74@yandex.ru. Сайт: http://vpp.fakel.ru. Адрес: г. Москва, ул. Клинская, д. 25.

35. Военно-патриотический клуб «Алмаз». Адрес: г. Москва, ул. Сталеваров, д. 15.

36. Московский клуб авиации и космонавтики. Руководитель: Коток Григорий Валерьевич. Тел.: (495) 939-82-61, 137-00-30. Эл. почта: col*t2002@inbox*.ru. Сайт: http:// aviacosm.rustrana.ru. Адрес: г. Москва, ул. Косыгина, д. 17, кор. 2, 1-й этаж, ком. 2-11.

37. Военно-патриотический клуб «Пурга» средней школы № 115 СЗОУО.

38. Военно-спортивный клуб «Ёж». Руководитель: Юдин

Виктор Викторович. Тел.: (495) 116-42-44. Сайт: http://www.nzaton.ru. Адрес: г. Москва, ул. Судостроительная, д. 27, корп. 2.

39. Поисковая группа «Экипаж». Тел.: (495) 493-63-79. Адрес: г. Москва, Багратионовский проезд, д. 8, кв.12.

40. Военно-патриотический клуб «Русь». Руководитель: Медведев Александр Васильевич. Тел.: (495) 163-91-21, факс: (495) 504-01-03. Сайт: http://viyur.ru. Адрес: г. Москва, ул. 5-я Парковая, д. 60 а, ЦРТДЮ имени А. В. Косарева.

41. Военно-патриотический клуб «Князь Даниил». Руководитель: Прокопий Корда. Тел.: (495) 138-67-13, 430-45-71, (905) 587-59-24. Эл. почта: Proko*phorunjiy@mail*.ru. Адрес: г. Москва, ул. Академика Анохина, д. 48, СОШ № 1307.

42. Военно-патриотический клуб «Альфа». Руководитель: Игнатов Владимир Алексеевич. Тел.: (495) 255-99-30, факс: 254-79-88.

43. Военно-патриотический клуб «Рассвет». Эл. почта: natalia.krakovskaya@citigroup.com.

44. ОСО «Звезда». Эл. почта: special@comtv.ru.

45. Военно-патриотический клуб «Измайлово».

46. Военно-патриотический клуб «Марьино».Руководитель: Владимир Щёкин. Тел.: (916) 271-43-27. Эл. почта: vovanl55@yandex.ru.

47. Военно-патриотический клуб «Юные орлята флота». Тел.: (495) 299-12-57. Сайт: http://www.uof.ru. Адрес: г, Москва, Старопименовский пер., д. 8.

48. Центр внешкольной работы «Патриот».Руководитель: Лукаш Игорь Иванович. Эл. почта: cvr-patriot@mail.ru. Адрес: г. Москва, ул. Б. Черёмушкинская, д. 7а.

Московская область

1. Дружина «Покров», с. Покровка Ленинского р-на. Руководитель: Пахмутов Сергей Васильевич. Профиль: НВП, рукопашный бой.

2. Сокольская дружина вмч. Димитрия Солунского, пос. Восточный. Руководители: Даценко, Мяло, Самойлов. Профиль: ОФП, НВП. Адрес: МО, пос. Восточный, храм вмч. Димитрия Солунского.

3. Военно-патриотический клуб «Витязь», г. Жуковский. Руководитель: Бакланов Николай Владимирович. Профиль: НВП, ратоборство. Тел.: (906) 046-65-50, (926) 573-17-05. Эл. почта: zhukspas@mail.ru.

4. Военно-патриотический клуб «Илья Муромец», г. Одинцово. Тел.: (495) 598-76-59, Елена Владимировна, секретарь храма. Эл. почта: boris@mos.ru; mw@mrezha.ru. Сайт: http:// www.xim.orthodoxy.ru. Адрес: МО, г. Одинцово-10, Соборная пл. д. 1.

5. Военно-патриотический центр «Пересвет», г. Сергеев Посад. Тел.: (49654) 7-50-76. Эл. почта: peresvet@stsl.ru. Адрес: МО, г. Сергиев Посад, Свято-Троицкая Сергиева Лавра.

6. Чкаловский казачий кадетский центр, пос. Чкаловский (Щёлоково-2). Руководитель: Слесарев Аркадий. Профиль: казачий. Тел.: (495) 699-75-13. Эл. почта: J.Sukharev@minregion.ru.

7. Военно-патриотический центр имени генерала Бесчастного, пос. Фряново. Тел.: свящ. Михаил Герасимов: (49656) 3-57-30, 7-13-56. Адрес: храм св. Иоанна Предтечи в пос. Фряново.

8. Военно-патриотический клуб «Ратник», г. Ногинск. Руководитель: Жданов Виктор Васильевич. Тел.: (909) 785-27-61.

9. Дружина при Высоцком монастыре, г. Серпухов. Тел.: Григорий: (915) 301-48-73.

10. Свято-Алексеевская гимназия, Дмитровский р-н. Тел.: Михаил: (926) 555-66-03. Адрес: МО, Дмитровский р-н, пос. Рогачево.

11. Военно-патриотический клуб «Александр Невский», г. Клин. Руководитель: Маков Сергей. Тел.: (49624) 5-80-27, (916) 085-51-37. Эл. почта: mb48205@tso.ru. Адрес: МО, г. Клин, с. Демьяново, Успенская церковь.

12. Военно-патриотический клуб «Православные витязи», г. Железнодорожный. Руководитель: Наталья Ивановна Аверьянова. Тел.: (926) 433-15-39. Адрес: МО, г. Железнодорожный, ул. Пионерская, д. 26 а, храм Живоначальной Троицы.

13. Детский православный военно-патриотический клуб «Алъфа-Ярославич», с. Руднево, Наро-Фоминский р-н.

14. Детский православный военно-патриотический клуб им. блг. кн. Владимира Храброго, г. Серпухов.

15. Православный военно-патриотический клуб «Пересвет», г. Пересвет.

16. Военно-патриотический клуб «Юнармеец», г. Клин. Руководитель: Лаврентьев Сергей Евгеньевич. Профиль: АРБ, общевойсковая подготовка. Тел.: (49624) 2-74-06, факс: 2-74-45. Эл. почта: unarmeec@rambler.ru. Сайт: http://unarmeec.narod.ru. Адрес: МО, г. Клин, Бородинский пр-д, д. 23, ср. школа № 13.

17. Военно-патриотический клуб «Импульс», г. Троицк.

Руководитель: Пересада Александр Васильевич. Профиль: общевоинская подготовка. Тел.: (495) 334-03-53, 334-03-53. Эл. почта: aperesada@mail.ru; ImpylsTVPK@yandex.ru. Сайт: http://www.impylstvpk.narod.ru. Адрес: МО, г. Троицк, ул. Юбилейная, д. 3.

18. Военно-патриотический клуб «Россия», г. Ногинск. Руководитель: Федорцов Владимир Викторович. Профиль: спецподготовка, рукопашный бой. Тел.: (495) 540-43-10, (916) 754-33-51. Эл. почта: fvmr@mail.ru.

19. Военно-патриотический клуб «Мужество», г. Дмитров, г. Яхрома. Тел.: (49622) 7-31-47, 3-48-57. Сайт: http://www.dmtpp.ru. Адрес: МО, г. Дмитров, ул. Инженерная, школа № 6; г. Яхрома, ул. Левобережье, школа № 1.

20. Учебный центр вневойсковой подготовки «Каскад», г. Жуковский. Сайт: http://www.kaskad9.by.ru.

21. Военно-патриотический клуб «Беркут», г. Жуковский. Тел.: (49648) 7-36-68. Эл. почта: berkutl@progtech.ru. Сайт: http://www.progtech.ru. Адрес: МО, г. Жуковский, ул. Чкалова, д. 16.

22. Федерация пейнтбола, г. Сергиев Посад.Руководитель: Андрей Голубев. Эл. почта: art0510@mail.ru.

23. Станица «Рузская» (кадетские классы, конно-спортивная школа, яхт-клуб), г. Руза.Руководитель: Буренков Александр Прокопьевич. Тел.: (903) 668-05-69, 592-75-26, 992-75-26.

24. Военно-патриотический клуб «Скорпион», г. Пушкино. Тел.: 532-78-80. Сайт: http://www.pushkino.org. Адрес: МО, г. Пушкино, средняя школа № 6.

25. Военно-патриотический клуб «Дружина», г. Можайск.

26. Офицерская кавалерийская школа «Александровская учебная сотня», совхоз «Останкинский», Дмитровский р-н, г. Лобня. Профиль: казачий. Эл. почта: 100@legalprofi.ru. Адрес: 119311, г. Москва, а/я 78.

27. Военно-патриотический клуб «Патриот», г. Павловский Посад. Руководитель: Брызгалин Олег Викторович. Тел.: (49643) 5-56-48; 2-03-37; факс: 5-56-49. Адрес: 142500, г. Павловский посад, пер. Герцена, д. 19 а, комн. 305, Комитет по социальным вопросам.

28. Военно-патриотический клуб «Защитник Отечества», г. Кашира. Тел.: (49669) 3-98-72; 3-98-76. Адрес: МО, г. Кашира, ул. Щукина, д. 1.

29. Военно-спортивный клуб «Тайфун», г. Раменское. Руководитель: Царёв И. В. Тел.: (49646) 1-58-86. Адрес: МО, г. Раменское, Комитет по делам молодёжи.

30. Военно-патриотический клуб «Вымпел», г. Луховицы.

Руководитель: Лесной Игорь Юрьевич. Тел.: (49663) 1-18-26; факс: 1-10-02. Адрес: 140500, г. Луховицы, ул. Мира, д. 12.

31. Московская областная общественная военно-патриотическая организация «Раскат», г. Железнодорожный. Руководитель: Афанасьев Василий Сергеевич. Тел.: (495) 527-73-61; 527-70-23. Адрес: 143980, г. Железнодорожный, ул. 1-го мая, Дом культуры «Саввино».

32. Молодёжный военно-патриотический центр «Память», г. Клин. Руководитель: Осипов Геннадий Андреевич. Тел.: (49624) 2-65-14; факс: 2-23-54. Адрес: 141600, г. Клин, Бородинский проезд, д. 19.

33. Московская областная общественная молодёжная патриотическая организация «Патриот», г. Балашиха. Руководитель: Сальковский Владимир Иванович. Тел.: (495) 521-32-90. Адрес: г. Балашиха, ул. Белякова, д. 8.

34. Общественная детская военно-патриотическая организация «Серпуховский адмирала Н. О. Эссена Кадетский корпус». Руководитель: Левин Борис Леонидович. Тел.: (49677) 2-74-38. Адрес: г. Серпухов, ул. Луначарского, д. 31, школа N° 2.

35. Центр русской воинской культуры «Святогор», г. Коломна. Руководитель: Егоров Александр. Тел.: 14-81-49. Адрес: 140408, г. Коломна, ул. Октябрьской революции, 338-3-38.

36. Московская областная благотворительная общественная организация «Молодёжное военно-патриотическое объединение в программах объединение «Поколение», г. Электросталь. Руководитель: Сухарев Дмитрий Юрьевич. Тел.: (49657) 4-38-96; 4-36-76; 4-48-55. Адрес: 144004, г. Электросталь, ул. Победы, д. 8/2, кв. 99.

37. Военно-патриотический клуб «Тандор». Руководитель: Власов Михаил Валентинович. Тел.: 16-01-22; 17-93-65. Адрес: 140452, Коломенский р-н, п/о «Дворики», п. Биорки.

Тверская область

1. Военно-спортивный клуб «Патриот», г. Удомля Тверской обл. Руководитель: Подушков Димитрий Леонидович. Профиль: специальная подготовка. Раб. тел.: (48255) 5-49-32, дом. тел.: 5-38-88. Эл. почта: gorvlast@udomlya.ru. Сайт: http:// udomlya.rustrana.ru. Адрес: 171841, Тверская обл., г. Удомля, ул. Венецианова, д. 5 а, кв. 27.

2. Военно-патриотический клуб «Дружина», г. Тверь. Адрес: г. Тверь, ул. Брагина, д. 7, Базлову Григорию Николаевичу.

3. Спортивная секция районного отделения региональной

общественной организации «Тверской Спас», г. Кимры Тверской обл.

4. Спортивная секция «Добрый воин» при храме Балыкинской иконы Божией Матери, г. Нелидово Тверской обл.

5. 16-й отряд св. блг. кн. Михаила Черниговского «Дозорные» (НОРД «Русь»), с. Рождествено Тверской обл. Руководитель: Дмитрий Керданов.

6. 12-й отряд св. блг. кн. Михаила Тверского «Ратники» (НОРД Русь»), г. Тверь. Руководитель: Павел Бояршинов. Эл. почта: remidebar@mail.ru.

7. 5-й отряд св. блг. царевича Димитрия Угличского «Странники» (НОРД «Русь»), с. Медное Тверской обл. Руководитель: Павел Бояршинов. Эл. почта: dashkaz@rambler.ru.

Калужская область

1. Дружина св. блг. кн. Александра Невского, г. Козельск. Руководитель: Артебякин Андрей Павлович. Профиль: рукопашный бой, общевойсковая подготовка. Тел.: (4842) 2-40-81, (910) 916-88-28. Эл. почта: drughina@rambler.ru. Сайт: http://www.drughina.boom.ru. Адрес: 249720, Калужская обл., г. Козельск, а/я 23; Калужская обл., г. Козельск, ул. Космонавтов, д. 32/2.

2. Городская казачья община «Спас», г. Обнинск. Руководитель: Лизунов Игорь Константинович. Профиль: казачий, ратоборство, поисковая работа. Тел./факс: (08439) 4-43-90, 4-19-78, 4-03-75, (910) 600-03-26. Эл. почта: rospas@obninsk. com. Сайт: http://www.mirspas.ru. Адрес: 249039, Калужская обл., г. Обнинск, пос. № 9, а/я № 9057.

3. Военно-патриотический клуб «Вольница», г. Козельск Калужской обл. Руководитель: Морозов Дмитрий Дмитриевич.

4. 48-й отряд генерала от кавалерии П. Н. Краснова «Легенда» (НОРД «Русь»), г. Обнинск Калужской обл. Руководитель: Екатерина Солодовникова. Сайт: http://www.mirspas.ru.

5. 9-й отряд генерала от инфантерии А. П. Кутепова «Святогор» (НОРД «Русь»)» г. Обнинск Калужской обл. Руководитель: Анна Смирнова. Тел.: (48439) 9-85-74.

6. Военно-спортивный отряд «Витязь», г. Калуга. Руководитель: Куклинов Сергей Николаевич. Профиль: рукопашный бой. Тел.: (0842) 55-45-43, (910) 517-26-05. Эл. почта: ru*sbastion@kaluga*.ru. Адрес: г. Калуга, ул. Баррикад, д. 174,

оф. 44.

Брянская область

1. 8-й отряд св. Александра Пересвета (НОРД «Русь»), г. Брянск. Руководитель: Оксана Мороз. Тел.: (4832) 73-06-24.

2. Военно-патриотический клуб «Каскад», г. Карачев Брянской обл. Руководитель: Валерий Ератов. Эл. почта: vpk-kaskad@narod.ru. Сайт: http://vpk-kaskad.narod.ru. Адрес: 242500, Брянская обл., г. Карачев, ул. Федюнинского, д. 2, ДДТ.

Смоленская область

1. Молодёжный патриотический стрелковый клуб «Пересвет», г. Сафоново Смоленской обл.Руководитель: Егорченков Андрей Валентинович. Профиль: стрелковая подготовка. Тел.: (905) 69-81-245, (903) 890-10-93. Адрес: Смоленская обл., 215500, г. Сафоново, Микрорайон 2, а/я 12.

2. Военно-патриотический клуб «Сокол», г. Десногорск Смоленской обл. Руководитель: Попов Дмитрий Михайлович. Тел.: (481) 537-84-15; (910) 796-75-96. Сайт: http:// www.russokol.com.

3. Военно-патриотический клуб «Православные витязи», г. Смоленск. Руководители: Иванов Сергей Викторович, Жуков Андрей Александрович. Профиль: общевойсковая подготовка. Моб. тел.: (910) 113-60-42, раб. тел.: 21-88-33, дом. тел.: 44-13-18. Эл. почта: klin45@rambler.ru. Адрес: Смоленск, ул. Кашена, д. 20 а.

4. Военно-патриотический клуб «Славянин», г. Сафоново Смоленской обл.Руководитель: Кузьмин Михаил Игоревич. Профиль: стрелковая подготовка. Тел.: 3-02-15.

Тульская область

1. Военно-патриотический клуб «Застава», г. Тула. Тел.: Вадим Себякин: (4872) 27-71-20, Губарь Андрей Викторович: (910) 947-39-68, (4872) 31-33-91.

2. Приходская дружина, г. Тула. Руководитель: Петрушенков Владимир Николаевич. Тел.: (4872) 31-28-52, (4872) 31-20-40, (910) 944-35-61. Эл. почта: tobk@mail.ru. Адрес: 300000, г. Тула, просп. Ленина, д. 28.

3. Военно-патриотические клубы «Тайфун», «Радуга», г. Тула. Профиль: НВП. Тел.: (4872) 39-23-95. Адрес: г. Тула, Одоевское ш., д. 25.

4. Военно-спортивный клуб «Адреналин», г. Тула. Профиль: пейнтбол. Тел.: (0872) 38-99-28. Эл. почта: info@adrenalin-tula.ru. Сайт: http://www.adrenalin-tula.ru. Адрес: г. Тула, ул. Демьянова, д. 26 а, Спорткомплекс ОАО «ТОЗ».

5. Военно-патриотический клуб «Виват», пос. Косая гора Тульской обл. Профиль: военные игры, ориентирование на местности, физическая подготовка. Тел.: (4872) 23-62-26. Адрес: Тульская обл., пос. Косая гора, ул. Горшкова, д. 2.

6. Поисковое объединение «Заречье», г. Тула.Профиль: походы по местам боёв. Адрес: г. Тула, ул. М. Горького, д. 2.

7. Подростково-молодёжный клуб Пролетарского р-на, г, Тула. Тел.: (4872) 40-93-80. Адрес: г. Тула, ул. Калинина, д. 18/2.

8. Оперативный отряд, г. Тула. Профиль: ориентирование на местности, выживание в экстремальных условиях, спортивная подготовка. Тел.: (4872) 41-15-69. Адрес: г. Тула, ул. Веневское ш., д. 3.

9. Клуб «Робинзон», г. Тула. Профиль: выживание в экстремальных условиях, пеший туризм. Адрес: г. Тула, Загородный проезд, д. 1.

10. Военно-патриотический клуб «Тайфун», г. Тула. Профиль: патриотическое и физическое воспитание. Тел.: (4872) 45-50-70. Адрес: г. Тула, ул. Металлургов, д. 22, ДК металлургов.

11. ТРМОО «Молодёжный союз за Державу и Отечество», г. Тула. Руководитель: Игнатов А. С. Тел.: (0872) 27-93-17. Адрес: 300025, г. Тула, а/я 996.

12. МОУДО клуб юных моряков «Юнга» им. В. Ф. Руднева, г. Тула. Руководитель: Ахметгареев О. Х. Тел.: (0872) 27-13-45; 27-17-01. Адрес: 300041, г. Тула, ул. Сойфера, д. 35.

13. Подростково-молодёжный клуб Центрального р-на, г. Тула. Руководитель: Логинова Л. Д. Тел.: (0872) 30-89-64; 36-06-78. Адрес: 300000, г. Тула, пр. Ленина, д. 67.

14. МОО «КНР Дружина Авога», г. Тула. Руководитель: Осипов И. В. Тел.: (0872) 36-18-34. Адрес: 300041, г. Тула, ул. Гоголевская, д. 55.

15. МУ ПМК «Заречье Плюс», г. Тула. Руководитель: Афанасьева Л. А. Тел.: (0872) 34-92-33. Адрес: 300044, г. Тула, ул. Пузакова, д. 78 а.

16. Спортивно-туристический клуб «Ирбис».Руководитель: Ефимов А. В. Тел.: (0872) 30-89-64; 36-06-78. Адрес: 300000, г. Тула, пр. Ленина, д. 67.

17. «Боевое братство», п. Чернь Тульской

обл.Руководитель: Барков Г. Н. Тел.: (256) 2-12-81. Адрес: 301090, Тульская обл., п. Чернь, ул. К. Маркса, д. 31.

18. Культурно-спортивный центр «Восток», г. Тула. Руководитель: Оськин И. А. Тел.: (0872) 31-20-30; 36-01-42. Адрес: 300013, г. Тула, ул. Серебровская, д. 30.

19. **МУ «Подростково-молодёжный клуб Советского р-на».** Руководитель: Ярцев А. В. Тел.: (0872) 27-45-04. Адрес: 300041, г. Тула, ул. Гоголевская, д. 55.

20. МУ ПМК «Милки», г. Тула. Руководитель: Гальперина Н. А. Тел.: (0872) 26-37-20. Адрес: 300013, г. Тула, ул. Машинистов, д. 5.

21. МУ ПМК «Радуга» Привокзального р-на г. Тулы. Руководитель: Журавлёва В. В. Тел.: (0872) 39-23-95. Адрес: 300036, г. Тула, Одоевское ш., д. 25.

22. МУ ПМК «Косогорец», п. Косая гора. Руководитель: Нефёдова Н. С. Тел.: (0872) 23-98-03. Адрес: п. Косая гора, ул. Генерала Горшкова, д. 2.

23. МУ ПМК Пролетарского р-на г. Тулы. Руководитель: Стротиоготова С. Л. Тел.: (0872) 45-85-79 Адрес: 300040, г. Тула, ул. Калинина, д. 18/2.

Тамбовская область

1. Военно-патриотический клуб «Русь», с. Змиевка Первомайского р-на Тамбовской обл. Эл. почта: klubrus@narod.ru. Сайт: http://klubrus.narod.ru. Адрес: Тамбовская обл., Первомайский р-н, с. Змеевка, храм иконы Пресвятой Богородицы «Всех скорбящих Радость».

2. Военно-спортивный клуб «Витязь-Белые волки», г. Уварово Тамбовской обл. Руководитель: Очнев Олег Николаевич. Профиль: общевойсковая подготовка. Тел.: (47558) 4-67-11. Эл. почта: russianvolf@rambler.ru. Адрес: 393640, Тамбовская обл., г. Уварово, пер. Базарный, д. 5.

3. Кадетский класс спасателей ср. шк. № 11, г. Мичуринск. Руководитель: Ушаков В. А, Тел.: (245) 5-16-29; 5-45-95. Адрес: 393740, г. Мичуринск, ул. Кооперативная, д. 71.

4. Кадетский класс спасателей ср. шк. № 1, г. Рассказово. Руководитель: Жданов Р. Н. Тел.: (231) 3-14-48. Адрес: 393250, г. Рассказово, ул. Пушкина, д. 103.

5. Кадетский класс ср. шк. № 3 п. Первомайский. Тел.: (248) 2-17-62. Адрес: 393700, Тамбовская обл., Первомайский р-н, ул. Тельмана, д. 5.

6. Кадетский класс Хоботовской ср. школы, п. Хоботово.

Руководитель: Шишкина Г. Л. Тел.: (248) 6-42-03. Адрес: 393720, Тамбовская обл., Первомайский р-н, п. Хоботово.

7. Кадетский военно-медицинский класс ср. школы № 8, г. Тамбов. Руководитель: Крылов С. Т. Тел.: 72-00-16, 72-15-15. Адрес: г. Тамбов, ул. Лермонтовская, д. 1 а.

8. ГУ общеобразовательная школа-интернат имени Л. С. Дёмина «Тамбовский кадетский корпус», г. Тамбов-6. Руководитель: Макаров В. А. Тел.: 74-07-81. Адрес: 392006, г. Тамбов-6, зд. 2/1.

9. ГУ общеобразовательная школа-интернат с первоначальной лётной подготовкой имени М. М. Расковой, г. Тамбов-4. Руководитель: Сарычев Г. Д. Тел.: 74-48-31; 79-73-25. Адрес: 392007, г. Тамбов-4, зд. 20/7, 20/62.

10. Кадетский класс ср. шк. № 2, г. Тамбов.Руководитель: Литовченко Л. В. Тел.: 53-46-66; 53-25-48. Адрес: 392008, г. Тамбов, ул. Советская, д. 159.

11. Кадетский класс спасателей ср. шк. № 36, г. Тамбов. Руководитель: Борисова О. В. Тел.: 51-04-44; 51-00-00. Адрес: 392027, г. Тамбов, ул. Чичерина, д. 30 а.

12. Кадетский класс спасателей ср. шк. № 3, г. Кирсанов. Руководитель: Рукина Н. М. Тел.: (237) 3-70-39; 3-70-59. Адрес: 393360, г. Кирсанов, ул. Интернациональная, д. 14.

13. Кадетский класс казаков ср. школы-интерната. Руководитель: Свиридова Н. И. Адрес: 393360, г. Кирсанов, ул. Красноармейская, д. 10.

14. Кадетский класс спасателей ср. школы № 11, г. Мичуринск. Руководитель: Ушаков В. А. Тел.: (245) 5-16-29; 5-45-95. Адрес: 393740, г. Мичуринск, ул. Кооперативная, д. 71.

15. Военно-патриотический клуб «Гранит». Руководитель: Кириллов О. В. Тел.: (0752) 35-43-40. Адрес: 392000, г. Тамбов, пл. Л. Толстого, д. 4, ДК «Юбилейный».

Рязанская область

1. Рязанская региональная общественная организация «Православные витязи», г. Рязань. Руководитель: Тихонов Виктор Иванович. Профиль: общевойсковая подготовка. Тел.: (0912) 45-02-33, 45-84-41, 45-84-41, Осипов Иван: (0912) 32-93-97. Эл. почта: ivkaklugin@hotmail.com; vityazdety@mail.ru. Адрес: 390023, г. Рязань, ул. Циолковского, д. 8, Николо-Ямской храм.

2. Касимовская общественная молодёжная организация Федерации рукопашного боя и традиционного каратэ, г. Касимов. Руководитель: Потапов С. С. Тел.: (09131) 2-09-15;

4-11-44. Адрес: 391300, Рязанская обл., г. Касимов, ул. Ленина, д. 9 а, кв. 11.

3. Федерация рукопашного боя и традиционного каратэ, г. Ряжск. Руководитель: Гаврилов В.А. Тел.: (232) 2-19-31, 2-17-91. Адрес: г. Ряжск, ул. Советская, д. 8.

4. Городская общественная организация «Историко-патриотический клуб «Артання», г. Рязань.Руководитель: Михайлов О. В. Тел.: (0912) 72-86-27. Адрес: 390035, г. Рязань, ул. Островского, д. 23/2, кв. 12.

Владимирская область

1. Дружина особого назначения во имя св. Александра Невского, г. Владимир.Руководитель: свящ. Сергий Чернышёв. Адрес: г. Владимир, ул. Безменского, д. 9 а, кв. 10.

2. Нравственно-патриотический центр им. блг. кн. Димитирия Донского, пос. Красная Горбатка Селивановского р-на. Тел.: храм Спаса Нерукотворного: (49236) 2-13-18; Центр внешкольной работы: (49236) 2-25-40; дом. тел. свящ. Артемия Студентова: (49236) 2-35-09; моб. тел. свящ. Артемия Студентова: (916) 901-04-59; дом. тел. руководителя объединения Л. А. Артемьевой: (49236) 2-15-29. Эл. почта: studentov-a@mail.ru. Сайт: http://www.donskoj.da.ru. Адрес: 602332, Владимирская обл., Селивановский р-н, пос. Красная Горбатка, ул. Трудовая, д. 23, храм Спаса Нерукотворного.

3. Православный военно-патриотический клуб «Святослав», г. Юрьев-Польский.

4. Военно-спортивный клуб «Гром», г. Радужный Владимирской обл. Руководитель: Бунаев Михаил Николаевич. Адрес: 600910, Владимирская обл., г. Радужный, квартал 1, д. 43.

5. Военно-патриотическое объединение «Школа армии», г. Киржач Владимирской обл. Руководитель: Карамин Валерий Кирович. Адрес: 601010, г. Киржач, ул. Гагарина, д. 22.

6. Государственное областное образовательное учреждение «Кадетская школа-интернат». Руководитель: Бабешко Владимир Алексеевич. Адрес: 600910, г. Радужный, квартал 17, д. 1.

Ярославская область

1. Детско-юношеский военно-патриотический клуб «Святогор», пос. Борисоглебский Борисоглебского р-на

Ярославской обл. Руководитель: Липатов Геннадий Анатольевич. Профиль: общевойсковая подготовка. Тел.: (960) 535-87-81. Адрес: Ярославская обл., пос. Борисоглебский, ул. Троица-Бор, д. 44.

2. Кадетский корпус при Свято-Алексеевской пустыни» Переяславский р-н.Руководитель: Павлюк Андрей Анатольевич. Тел.: (903) 662-97-17, (903) 736-70-40, (08535) 4-05-85. Эл. почта: umob@bk.ru. Адрес: 152049, Ярославская обл., ПО Новое, с. Новоалексеевка, Свято-Алексеевская пустынь, Кадетский корпус.

3. Военно-патриотический клуб «Гвардия».Тел.: 55-81-77, (903) 646-44-65. Эл. почта: rexvdv@mail.ru. Сайт: http:// vdvkids.narod.ru . Адрес: г. Ярославль, ул. Громова, д. 38, кв. 13, Чупину Н. Н.

4. Клуб юных моряков, г. Переяславль-Залесский. Руководитель: Макухин Виталий Васильевич. Тел.: (235) 2-26-73; 2-22-95. Адрес: 152025, г. Переславль-Залесский, ул. Менделеева, д. 38.

5. Военно-патриотический клуб «Патриот», г. Тутаев. Руководитель: Родин Алексей Львович. Тел.: (08533) 2-13-08; 2-14-14. Адрес: г. Тутаев, ул. Магистральная, д. 25 а.

6. Детское общественно-историческое объединение «Ярославский кадетский корпус», г. Ростов.Руководитель: Зайцев Анатолий Ефимович. Адрес: 152151, г. Ростов, ул. 50 лет октября, д. 7.

7. «Клуб будущего воина», п. Хмелинки Ростовского р-на. Руководитель: Комаров Николай Александрович. Тел.: (236) 4-35-35; 4-08-05. Адрес: 152131, Ростовский р-н, п. Хмельники, д. 40.

8. Школа безопасности «Юный спасатель», с. Шурскол Ростовского р-на. Руководитель: Соколов Павел Юрьевич. Тел.: (236) 2-64-46; 2-63-66. Адрес: 152124, Ростовский р-н, с. Шурскол, ул. Школьная, д. 1.

9. Клуб «Будущий воин», п. Петровск Ростовского р-на. Руководитель: Балакин Вячеслав Владимирович. Тел.: (236) 4-01-81; 4-02-51. Адрес: 152130, Ростовский р-н, п. Петровск, ул. Пролетарская, д. 47.

10. Клуб «Допризывник», д. Коленово Ростовского р-на. Руководитель: Ахапкин Александр Леонидович. Тел.: (236) 4-34-32; 4-34-16; 4-34-62. Адрес: 152137, Ростовский р-н, п/о Любилки, д. Коленово, ул. Заводская, д. 15.

11. Детско-молодёжная юнармейскан общественная организация «Патриот», г. Рыбинск.Руководитель: Макарова Марина Васильевна. Тел.: (0855) 52-40-25; 52-01-26. Адрес: 152903, г. Рыбинск, ул. Свободы, д. 12.

12. Спортивно-оздоровительный клуб «Факел». Руководитель: Маркеев Виктор Петрович. Тел.: (0855) 20-55-84. Адрес: 152914, г. Рыбинск, ул. Чекистов, д. 1, в/ч 77071.

13. Общественное объединение «Юнармеец», г. Рыбинск. Руководитель: Тюрин Вячеслав Николаевич. Тел.: (0855) 52-36-56. Адрес: 152901, г. Рыбинск, ул. Чкалова, д. 25, Центр детского юношеского туризма и экскурсий.

14. Общественное объединение военно-спортивный клуб «Профессионал», г. Рыбинск.Руководитель: Казаков Игорь Анатольевич. Тел.: (0855) 55-01-00. Адрес: 152925, г. Рыбинск, ул. 9 мая, д. 24.

15. Клуб «Защитник Отечества», г. Пошехонье.Руководитель: Меньшикова И. В. Тел.: 2-24-31. Адрес: 152850, г. Пошехонье, ул. Преображенского, д. 1.

16. Городской молодёжный военно-патриотический клуб «Десантник», г. Ярославль. Руководитель: Дробяков Александр Викторович. Тел.: (0852) 21-35-64. Адрес: г. Ярославль, п. Казачиха, аэродром.

17. Центр патриотического и физического воспитания, г. Ярославль. Руководитель: Левалова Ольга Павловна. Тел.: (0852) 21-78-48. Адрес: 150049, г. Ярославль, ул. Городской вал, д. 14.

18. Клуб «Юный десантник», с. Большое Село.Руководитель: Чёрствов Сергей Васильевич. Тел.: 2-46-22. Адрес: 152360, с. Большое Село, Благовещенская школа.

19. Клуб «Будущий воин», с. Большое Село.Руководитель: Леонов Константин Константинович. Тел.: 2-14-34. Адрес: 152360, с. Большое Село, ул. Сурикова.

20. Общественное объединение «Патриот», г. Мышкин. Руководитель: Згуряну Юрий Степанович. Тел.: 2-17-71. Адрес: 152830, г. Мышкин, ул. Пушкина, д. 16.

21. Военно-патриотический клуб «Сокол», г. Данилов. Руководитель: Соколов Александр Павлович. Тел.: 3-11-42. Адрес: г. Данилов, ул. Вятская, д. 4.

22. Военно-спортивный клуб «Старт», с. Середа Даниловского р-на. Руководитель: Соловьёв Владимир Васильевич. Адрес: 152061, Даниловский р-н, с. Середа, ул. Октябрьская, д. 34.

23. Клуб русского единоборства «Русский стиль», г. Данилов. Тел.: 2-11-81. Адрес: 152070, г. Данилов, ул. Набережная, д. 62.

Курская область

1. Спортивный клуб единоборств, Курчатовский р-н, Курская обл.

2. Военно-патриотический клуб «Альтаир», с. Михайловка Железногорского р-на. Руководитель: Волковский Сергей Васильевич. Адрес: Железногорский р-н, с. Михайловка, Михайловская ср. школа.

3. Военно-патриотический клуб «Гвардеец», м. Свобода Золотухинского р-на. Руководитель: Гридин Владимир Андреевич. Тел.: 4-16-27. Адрес: Золотухинский р-н, м. Свобода, ул. Советская, д. 22, ПУ № 26.

4. Военно-патриотический клуб «Стрелец», р. п. Конышевка. Руководитель: Кудинов Юрий Александрович. Адрес: Конышевский р-н, п. Конышевка, ул. Школьная, д. 5.

5. Военно-патриотический клуб «Славяне», с. Полянское Курского р-на. Руководитель: Дегтярёв Юрий Владимирович. Тел. 59-83-20. Адрес: Курский р-н, с. Полянское, д. 23.

6. Военно-патриотический клуб «Возрождение», п. Камыши Курского р-на. Руководитель: Заболотских Николай Ильич. Адрес: 305512, Курский р-н, п. Камыши, Ушаковская ср. школа.

7. Военно-патриотический клуб ОМОН «Сокол», г. Мантурово. Руководитель: Тененев Сергей Александрович. Тел. 2-15-37, 2-13-78. Адрес: Мантуровский р-н, Мантуровская ср. школа.

8. Военно-патриотический клуб «Долг», х. Высоконские дворы. Руководитель: Мцких Александр Евгеньевич. Тел.: 3-33-44. Адрес: 307035, Медвенский р-н.

9. Военно-патриотический клуб «Поиск», г. Обоянь. Руководитель: Шумакова Любовь Ивановна. Тел.: 2-26-64. Адрес: г. Обоянь, ул. Ленина, д. 90, ср. школа № 2.

10. Военно-патриотический клуб «Юный десантник», п. Прямицыно Октябрьского р-на. Руководитель: Панкратов Сергей Михайлович. Адрес: 307200, Октябрьский р-н, п. Прямицино, районный спорткомплекс.

11. «Рыльский казачий корпус», г. Рыльск. Руководители: Ляхов Святослав Иванович, Бинюков Валерий Анатольевич. Тел.: 2-34-61. Адрес: 307330, г. Рыльск, ул. Энгельса, д. 18.

12. Военно-патриотический клуб «Славяне», п. Кшенский Советского р-на. Руководитель: Калинин Виктор Иванович. Тел.: 2-23-33. Адрес: 306600, Советский р-н, п. Кшенский, ул. Вокзальная, д. 23.

13. Военно-патриотический клуб «Память», с. Шумаково Солнцевского р-на. Руководитель: Бунин Анатолий Петрович. Тел.: 3-26-13. Адрес: 306110, Солнцевский р-н, с. Шумаково,

Шумаковская ср. школа.

14. Военно-патриотический клуб «Ренесанс», г. Сужда. Руководитель: Коренев Александр Александрович. Адрес: Суджанский р-н, г. Суджа, ул. Щепкина, д. 18, Детско-юношеский центр.

15. Военно-патриотический клуб «Факел», г. Фатеж. Руководители: Расторгуев Владимир Алексеевич, Барановский Юрий Иванович. Тел.: 2-13-75. Адрес: г. Фатеж, ср. школа № 1.

16. Военно-патриотический клуб «Юный пограничник», п. Черемисиново. Руководитель: Сухов Юрий Николаевич. Адрес: Черемисиновский р-н, п. Черемисиново, ул. Мира, д. 1, районный дом пионеров.

17. Военно-патриотический клуб «Русичи», г. Курск. Руководитель: Емельянов Александр Прогрессович. Тел.: 51-60-11. Адрес: 305048, г. Курск, ул. Косухина, д. 25, ср. школа № 55.

18. Военно-патриотический клуб «Пост № 1», г. Курск. Руководитель: Новиков Дмитрий Михайлович. Тел.: 53-01-81. Адрес: г. Курск, ул. Ломакина, д. 17 А.

19. Военно-патриотический клуб «Каскад», г. Железногорск. Руководитель: Подпрятов Сергей Александрович. Тел.: 2-42-73, 2-23-57. Адрес: 307170, Курская обл., г. Железногорск, ул. Парковая, д. 8, лицей № 16.

20. Военно-патриотический клуб «Витязь», г. Железногорск. Руководитель: Корсаков Иван Николаевич. Адрес: 307130, Курская обл., г. Железногорск, ул. Мира, д. 7.

21. Военно-патриотический клуб «БУ-ДО», г. Железногорск. Руководитель: Звягин Андрей Викторович. Тел.: 3-85-09. Адрес: 307170, Курская обл., г. Железногорск, ул. 21-го Партсъезда, д. 1.

22. Военно-патриотический клуб «Витязь», г. Курчатов. Руководитель: Степанов Николай Владимирович. Тел.: 4-16-81. Адрес: Курская обл., г. Курчатов, ул. Садовая, д. 9 а, ЦДО «Спектр».

23. Военно-патриотический клуб «Разведчик», г. Курчатов. Руководитель: Ступаков Владимир Александрович. Тел.: 2-11-35, 2-11-28. Адрес: 307251, г. Курчатов, ул. Молодёжная, д. 13.

24. Военно-патриотический клуб «Пограничник», г. Щигры. Руководитель: Королёв Владимир Фёдорович. Адрес: 306530, г. Щигры, ул. Красная, д. 41, дом пионеров и школьников.

25. Военно-патриотический клуб «Поиск», п. Тим. Руководитель: Васильев Валерий Владимирович. Адрес: Курская обл., п. Тим, ул. Ленина, д. 50, Тимская ср. школа.

26. Военно-патриотический клуб «Сокол» п. Пригородная

слобода Щигровского р-на. Руководитель: Домарёв Сергей Николаевич. Адрес: Курская обл., Щигровский р-н, Пригородняя слобода, ул. Гагарина.

27. Военно-патриотический клуб «Юный пограничник», с. Кондратовна Беловского р-на. Руководитель: Снегирёв Роман Владимирович. Адрес: Курская обл., Беловский р-н, с. Кондратовка, Кондратовская ср. школа.

28. Военно-патриотический клуб «Память» п. Горшечное. Руководитель: Безручко Владимир Григорьевич. Адрес: Курская обл., Горшеченский р-н, п. Горшечное, пер. Школьный, Горшеченская ср. школа.

29. Военно-патриотический клуб «Юнги», с. Бобрышево Пристенского р-на. Адрес: Курская обл., Пристенский р-н, с. Бобрышево, Бобрышевская ср. школа.

30. Военно-патриотический клуб «Витязь», п. Студенок Железногорского р-на. Адрес: Курская обл., Железногорский р-н, п. Студенок, Студенокская ср. школа.

31. Военно-патриотический клуб «Юный парашютист», п. Касторное. Руководитель: Чирков Егор Яковлевич. Адрес: Курская обл., Касторенский р-н, пос. Касторное, ул. Школьная, районный совет РОСТО.

32. Военно-патриотический клуб «Память», п. Коренево. Руководитель: Шмитд Виталий Владимирович. Адрес: Курская обл., Кореневский р-н, п. Коренево, Кореневская ср. школа № 2.

33. Военно-патриотический клуб «Юный пограничник», п. Хомутовка. Руководитель: Перволенко Юрий. Адрес: Курская обл., Хомутовский р-н, п. Хомутовка, Хомутовская ср. школа.

34. Военно-патриотический клуб «Память», с. Нижняя Грайвороновка Советского р-на. Руководитель: Стародубцев Виталий Васильевич. Адрес: Курская обл., Советский р-н, с. Нижняя Грайворонка, Нижне-Грайворонская ср. школа, музей боевой и трудовой славы.

35. Военно-патриотический клуб «Витязь», с.ОзеркиЩигровского р-на. Руководитель: Горлак Эдуард Владимирович. Адрес: Курская обл., Щигровский р-н, с. Озерки, Озерковская ср. школа.

36. Военно-патриотический клуб «Следопыт». Руководитель: Хрущёва Елена Станиславовна. Адрес: Курская обл., Льговский р-н, г. Льгов, Дом детского творчества, музей «Молодая гвардия».

Ивановская область

1. Клуб «Юный ракетчик», г. Шуя. Руководитель: Киселёв Александр Яковлевич.

2. Клуб «Экстремум» ЦДТ, г. Шуя. Руководитель: Ширшова Елена Герольдовна.

3. Военно-спортивный клуб «Патриот». Руководитель: Махалов Н. А.

4. Военно-патриотический клуб «Юность», Верхнее Ландеховского р-на. Руководитель: Смирнов Е. В.

5. Военно-патриотический клуб «Мономах», Ивановский р-н. Руководитель: Моклецов Д. К.

6. Военно-патриотический клуб «Миротворец», Кинешемский р-н. Руководитель: Куликов О. В.

7. Военно-патриотический клуб «Звезда», Родниковский р-н. Руководитель: Есаулов А. К.

8. Военно-патриотический клуб «Дракон», Родниковский р-н. Руководитель: Кудряшов А. С.

9. Военно-патриотический клуб «Витязь», Родниковский р-н. Руководитель: Лебедев Н. А.

10. Военно-патриотический клуб «Высота», г. Иваново. Руководитель: Железняков П. П.

11. Военно-патриотический клуб «Вымпел», г. Иваново. Руководитель: Багазян А. К.

12. Военно-патриотический клуб «Гвардеец», г. Иваново. Руководитель: Гришин В. В.

13. Военно-патриотический клуб «Добрыня», г. Иваново. Руководитель: Емельянов С. Е.

14. Иваново-Вознесенский кадетский корпус, г. Иваново. Руководитель: Садовников В. Н.

15. Военно-патриотический клуб «Сыны Отечества», г. Иваново. Руководитель: Олейник А. П.

16. Военно-патриотический клуб «Спасатель», г. Иваново. Руководитель: Драгунов А. А.

17. Военно-патриотический клуб «Юные крылья», г. Иваново. Руководитель: Колесова Т. Г.

Костромская область

1. Центр военно-патриотического воспитания, г. Кострома. Руководитель: Захаров Р. В. Адрес: 156605, г. Кострома, пр. Мира, д. 157.

Липецкая область

1. Военно-патриотический клуб «Допризывник», г. Липецк. Руководитель: Курилов Владимир Петрович. Адрес: 398046, г. Липецк, пр. Сиреневый, д. 9 а.

Орловская область

1. Молодёжный спортивный военно-спортивный центр «Десантник», г. Орёл. Руководитель: Ведешин В. В. Тел.: (26) 16-01-22; 17-93-65. Адрес: г. Орёл, Наугорское ш., д. 5 а.

2. Орловская региональная общественная молодёжная организация «Союз молодых казаков Кадет», г. Орёл. Руководитель: Закурдаев Денис Сергеевич. Тел.: (0862) 47-47-65. Адрес: г. Орёл, Наугорское ш., д. 5а.

2. Военно-патриотические молодёжные клубы Северо-Запада России

Архангельская область

1. Военно-патриотический клуб «Патриот», г. Котлас Архангельской обл. Руководитель: Бузырёв Олег Геннадьевич. Профиль: общевойсковая подготовка. Тел.: (237) 3-98-48, 3-98-50, 3-87-05. Сайт: http://www.deldozor.ru. Адрес: Архангельская обл., г. Котлас, ул. У. Громовой, д. 3, школа № 12.

2. Военно-патриотический организация «Помор», г. Архангельск. Руководитель: Михайлов Алексей Леонидович. Эл. почта: pomor-patriot@yandex.ru; lvnpomor@atnet.ru. Адрес: 163000, г. Архангельск, д. 56, Михайлову А. Л.; 163020, г. Архангельск, А/Я 65, Ломакину В. Н.

3. Военно-спортивный клуб «Застава», г. Нарьян-Мар, Ненецкий округ. Шамов Александр Сергеевич. Тел.: (1853) 4-18-60. Сайт: http://disnet.ngo.ru. Адрес: 166000, Ненецкий а/о, г. Нарьян-Мар, ул. Оленная, д. 25, к. 33.

Вологодская область

1. Военно-патриотический клуб «Щит и меч», г. Шексна Вологодской обл. Сайт: http://vologodskaya-oblast.net.ru. Адрес: Вологодская обл., г. Шексна, ул. Гагарина, д. 9.

Карелия

1. Дом православной русской культуры «Журавка», г. Петрозаводск. Руководитель: свящ. Генадий Кузкин. Тел.: (142) 72-18-38, (911) 400-25-58. Адрес: 185035, г. Петрозаводск, а/я 342.

2. Карельский республиканский детский морской центр «Норд-Вест», г. Петрозаводск. Руководитель: Сергина Л. А.

3. Отдел военно-патриотического воспитания, Карельский республиканский морской центр «Норд-Вест», г. Петрозаводск. Руководитель: Рогожина Н. Г.

4. Общественная организация «Клуб любителей военной истории «Стягъ», г. Петрозаводск.Руководитель: Федосов А. В. Адрес: 185035, г. Петрозаводск, ул. Гоголя, д. 28.

5. Филиал Карельского республиканского морского центра «Норд-Вест», г. Петрозаводск. Руководитель: Гологорский М. Г.

6. Филиал Карельского республиканского морского центра «Норд-Вест», г. Суоярви, Карелия.Руководитель: Колесникова И. В.

7. Филиал Карельского республиканского морского центра «Норд-Вест», Вепская волость, Карелия. Руководитель: Сафонов С. И. Адрес: Вепская волость, п. Шелтозеро.

8. Филиал Карельского республиканского морского центра «Норд-Вест», г. Сортавала, Карелия.Руководитель: Зинькова Н. А.

9. Военно-патриотический клуб «Память», Отдел военно-патриотического воспитания, Карельский республиканский морской центр «Норд-Вест», г. Питкяранта, Карелия. Руководитель: Кузьмина Г. В.

10. Военно-спортивный клуб «Десантник», г. Кондопога, Карелия. Руководитель: Турбанов Ю. В.

11. Общественная организация «Союз участников боевых действий в Чечне», г. Петрозаводск.Руководитель: Семёнов О. Н. Адрес: г. Петрозаводск, ул. Кирова, д. 24.

12. Спортивно-экологический клуб «Пилигрим», г. Петрозаводск. Руководитель: Тимин И. Г. Адрес: г. Петрозаводск, ул. Берёзовая аллея, д. 28.

13. Карельский республиканский морской центр «Норд-Вест», г. Петрозаводск. Руководитель: Никитин А. И. Адрес: 185003, г. Петрозаводск, пр. А. Невского, д. 34.

Ленинградская область

1. Военно-патриотический клуб «Десант», г. Тихвин. Тел.: (1267) 2-49-88. Сайт: http://spb.org.ru.

2. 22-й отряд адмирала Лазарева (НОРД Русь»), г. Гатчина. Руководитель: Михаил Бушмелёв.

3. 7-й патруль следопытов «Пилигрим» (НОРД «Русь»), г. Красное село. Руководитель: Андриан Ниткин. Тел.: (812) 743-70-43.

Мурманская область

1. Военно-патриотический клуб «Патриот», г. Североморск Мурманской обл. Руководитель: Галина

Алексеевна Пенькова. Профиль: поисковая работа. Тел.: 3-25-57. Адрес: Мурманская обл., г. Североморск, ул. Гвардейская, д. 26, школа № 9.

2. Клуб «Пушка», г. Североморск Мурманской обл. Руководитель: Михаил Поселов. Профиль: пейнтбол, туризм. Тел.: (921) 283-93-55. Эл. почта: paintball51@yandex.ru.

3. Военно-патриотический клуб «Залп», г. Кировск Мурманской обл. Адрес: Мурманская обл., г. Кировск, ЦДТ «Хибины».

4. Военно-патриотический клуб «Крылатая гвардия», г. Мурманск. Тел.: (8152) 59-70-17. Сайт: http://51rus.com.ru. Адрес: 183052, г. Мурманск, Бондарная ул., д. 10 а.

5. Скаутский отряд «Барс», г. Североморск Мурманской обл. Руководитель: Герман Туликов. Профиль: туризм. Тел.: 4-47-57. Эл. почта: gerra10@mail.ru. Адрес: Мурманская обл., г. Североморск, ул. Гвардейская, д. 26, школа № 9.

6. Патриотический клуб «Поиск», г. Североморск Мурманской обл. Руководитель: Галина Николаевна Смирнова. Профиль: поисковая работа. Тел.: 9-26-01.

7. Государственное областное учреждение молодёжной политики «Центр гражданского и патриотического воспитания молодёжи», г. Мурманск. Руководитель: Орешета Михаил Григорьевич. Адрес: 183025, г. Мурманск, ул. К. Маркса, д. 25 а.

8. Отряд Архангела Михаила храма арх. Михаила (п. Росляково), г. Мурманск. Руководитель: Харин Д. Профиль: скаутизм. Сайт: http://www.murmanspas.ru.

9. Дружина святого Илии Муромца храма Спаса-на-водах, г. Мурманск. Профиль: Общевойсковая подготовка. Тел.: 43-87-83. Сайт: http://www.murmanspas.ru.

Новгородская область

1. Военно-патриотический клуб «Факел», г. Великий Новгород. Сайт: http://for-m-y.narod.ru. Адрес: г. Великий Новгород, ул. Новолучанская, д. 17, гимназия № 2.

2. Военно-патриотический клуб «Отечество», г. Окуловка Новгородской обл. Эл. почта: club-patriotov@rambler,ru. Сайт: http://www.club-patriotov.narod.ru. Адрес: Новгородская обл., г. Окуловка, ул. Николаева, д. 34, школа № 1.

3. Чудовская районная общественная организация ветеранов боевых действий «Щит», г. Чудово Новгородской обл. Руководитель: Миненко В. П. Тел.: (1665) 4-34-40, 5-44-71.

Адрес: Новгородская обл., Чудовский р-н, с. Семит, д. 56/1.

4. Молодёжное общественное объединение военно-патриотический клуб «Орлёнок», г. Чудово Новгородской обл. Руководитель: Марцинюк Е. А. Тел.: (1665) (265) 4-46-34. Адрес: 174210, г. Чудово, ул. Титова, д. 5.

5. Патриотическое объединение «Ровесник», г. Окуловка Новгородской обл. Руководитель: Флотская М. В. Тел.: (257) 2-18-90. Адрес: 174350, г. Окуловка, ул. Зорге, д. 25.

6. Военно-патриотический клуб «Курсант», с. Мошенское Новгородской обл. Руководитель: Баранов В. В. Тел.: (253) 6-10-03. Адрес: 174450, Новгородская обл., Мошенской р-н, с. Мошенское, ул. 1 мая, д. 15.

7. Панковский СКК «Клуб молодого бойца», п. Панковка Новгородской обл. Руководитель: Копейкин М. Ю. Тел.: 19-90-85. Адрес: Новгородская обл., п. Панковка, ул. Промышленная, д. 9.

8. Муниципальное учреждение подростковый клуб «Юность», г. Валдай Новгородской обл. Руководитель: Варламов А. В. Тел.: (1666) 2-17-90. Адрес: 175400, Новгородская обл., г. Валдай, пр. Васильева, д. 32 а.

9. Центр допризывной подготовки, г. Старая Русса Новгородской обл. Руководитель: Пустовой Н. В. Тел.: (1652) 2-29-66. Адрес: Новгородская обл., г. Старая Русса, ул. К. Либкнехта, д. 15.

10. Новгородская областная общественная организация военно-патриотический клуб «Факел», г. Великий Новгород. Руководитель: Гатилов Н. Г. Тел.: (1622) 7-74-11. Адрес: г. Великий Новгород, ул. Ново-Лучанская, д. 17.

11. Муниципальное учреждение дополнительного образования детей «Клуб юных моряков», г. Великий Новгород. Руководитель: Варухин Н. Г. Тел.: (1622) 7-61-85. Адрес: 173001, г. Великий Новгород, ул. Великая, д. 4 кор. 1.

Псковская область

1. Межрегиональная общественная организация «Волость», Псковская обл. Руководитель: Березин Александр Леонидович. Профиль: общевойсковая подготовка. Эл. почта: monarchija@yandex.ru. Адрес: 180524, Псковская обл., Псковский р-н, о. Залита, ул. Верхняя, д. 58.

2. Псковская областная военно-патриотическая поисковая общественная организация «След пантеры», г. Псков. Руководитель: Горбачёв Н. А. Тел.: (8112) 16-25-77. Адрес:

180000, г. Псков, Октябрьский пр-т, д. 17 а.

3. Псковский областной центр военно-патриотического воспитания молодёжи «Защита», г. Псков. Руководитель: Лукина Е. В. Тел.: (8112) 16-78-31. Адрес: 180000, г. Псков, ул. Некрасова, д. 23; пл. Ленина, д. 1.

4. Гдовский клуб «Десантник», г. Гдов Псковской обл. Руководитель: Тимофеев Ю. А. Тел.: 9-10-39. Адрес: Псковская обл., г. Гдов, ул. Железнодорожная, д. 16.

5. Псковская региональная общественная организация детско-молодёжный спортивно-патриотический клуб «Патриот», п. Пушкинские горы Псковской обл.Руководитель: Григорьев П. А.

6. Печорский военно-патриотический клуб «Рубеж», г. Печора Псковской обл. Руководитель: Тезнев И. Л. Адрес: Псковская обл., г. Печора, ул. Гагарина, д. 12.

7. Пыталовская районная детская общественная организация «Рубеж», г. Пыталово Псковской обл.Руководитель: Владимирова О. М. Тел.: 2-19-58.

8. Порховский военно-патриотический клуб «Лидер», г. Порхов Псковской обл. Руководитель: Субботин Ж. К. Тел.: 2-15-82.

Санкт-Петербург

1. Военно-патриотический отряд имени св. Георгия Победоносца, церковь апостола Петра, Лахта. Руководитель: Кабанова Елена Анатольевна. Профиль: общевойсковая подготовка. Тел.: (812) 974-69-34, факс: (812) 524-16 69, (901) 305-76-65. Эл. почта: elizavetsestr@mail.ru. Адрес: 197229, С.-Петербург, Лахта, ул. Красных партизанов, д. 4, Кабановой Елене Анатольевне.

2. Военно-патриотический клуб им. св. блг. кн. Александра Невского. Пейджер: 327-00-00, аб. 17-917. Эл. почта: a*lnevsky@inbox*.ru Сайт: http://srnv.narod.ru.

3. Школа выживания «Омега». Тел.: (812) 341-47-87, (812) 343-17-84. Эл. почта: Ome*gaskola@bk*.ru. Сайт: http://project-omega.narod.ru.

4. 24-й отряд св. муч. и страстотерпца цесаревича Алексия Николаевича «Былина» (НОРД «Русь»). Руководитель: Юлия Петина.

5. Дружина Святости и Чести. Эл. почта: lv@dom.mo*dneznakomka*.spb.ru.

3. Военно-патриотические молодёжные дружины Поволжья

Астраханская область

1. Городская гражданско-патриотическая общественная организация «Мужество», г. Астрахань.Руководитель: Косаренко Михаил Георгиевич. Тел.: (8512) 35-83-01. Адрес: 414022, г. Астрахань, ул. Звёздная, д. 41, корп. 4, школа № 49.

2. Астраханский областной детской морской центр, г. Астрахань. Руководитель: Востриков Дмитрий Эдуардович. Тел.: (8512) 24-48-94. Адрес: г. Астрахань, ул. Красная Набережная, д. 90.

Волгоградская область

1. Православно-патриотический клуб «Суворов», Фроловский р-н. Руководитель: Аркадий Аркадьевич Власов. Тел.: (265) 4-10-05, 5-76-26. Адрес: 403520, Волгоградская обл., Фроловский р-н, хутор Ветютнев, правление ХКО «Ветютневская», Аркадию Аркадьевичу Власову.

Самарская область

1. Школа «Русский богатырь», г. Тольятти.Руководитель: иером. Феоктист. Тел.: (8482) 51-07-70, (927) 215-18-71, моб. тел.: (9272) 17-11-92, секретарь Елена Борисовна. Эл. почта: volga-sloboda@narod.ru. Сайт: http://www.volga-sloboda.ru. Адрес: г. Тольятти, ул. Степана Разина, д. 91, кв. 96.

2. 10-й отряд св. блгв. кн. Михаила Муромского «Крепость» (НОРД «Русь»), г. Тольятти Самарской обл. Руководитель: Виктор Яковенко. Тел.: (904) 709-17-11.

3. 2-й патруль следопытов «Таинственный остров» (НОРД «Русь»), г. Тольятти Самарской обл.Руководитель: Ольга Никитина.

4. 17-й патруль следопытов «Лукоморье» (НОРД «Русь»), п. Октябрьск Самарской обл. Руководитель: Сергей Воробьёв.

5. Св. Александра Невского допризывное братство «Соратник», с. Борское Самарской обл. Руководитель: Горбанюк

А. А. Адрес: с. Борское, пер. Бузулукский, д. 11.

6. Военно-патриотический клуб «Подвиг», г. Самара. Эл. почта: podvig@bee-s.com. Сайт: http://podvig.hl.ru. Адрес: г. Самара, ул. Александра Матросова, д. 76 а.

7. Детский клуб им. Б. Кострова, г. Самара.Руководитель: Афонина А. Ф. Адрес: г. Самара, ул. Гагарина, д. 51.

8. Военно-спортивный центр «Золос», г. Самара. Руководитель: Кочегаров И. А. Адрес: г. Самара, пос. Мехзавод, квартал 15.

9. Клуб «Небесные дороги», клуб «Мужество» при ЦВР «Поиск», г. Самара. Руководитель: Наумов А. А. Адрес: г. Самара, ул. Гая, д. 37.

10. Общественное юношеское военно-патриотическое объединение «Вертолёт», г. Самара. Руководитель: Кисель Ф. Г. Адрес: г. Самара, ул. Рабочая, д. 1, Военно-исторический музей КПриВО.

11. Самарская региональная общественная военно-спортивная организация «Ратибор», г. Самара. Руководитель: Зверев А. А. Адрес: г. Самара, ул. Демократическая, д. 12, кв. 120; пр. К. Маркса, д. 31, к. 4, центр «Лидер».

12. Военно-патриотический клуб «Спарта», г. Самара. Руководитель: Проскуряков А. О. Адрес: г. Самара, пер. Торговый, д. 13.

13. Военно-патриотический клуб «Призыв», г. Самара. Адрес: г. Самара, пер. Лучистый, д. 2.

14. «Школа мужества» МОУ школы № 48 Пром. р-на г. Самары. Руководитель: Бондаренко И. Ф. Адрес: г. Самара, ул. Нововокзальная, д. 203, кв. 96.

15. Городской клуб «Зарница», г. Самара. Руководитель: Гриценко С. А. Адрес: г. Самара, ул. Куйбышева, д. 151.

16. Самарский авиационно-спортивный клуб, г. Самара. Руководитель: Кузубов Д. Н. Адрес: г. Самара, ул. Брошевского, д. 3 А.

17. Дом молодёжи «Икар», военно-патриотический клуб, г. Самара. Руководитель: Рассохина И. М. Адрес: г. Тольятти, ул. Носова, д. 21.

18. Военно-спортивный клуб «Десантник», г. Отрадный Самарской обл. Руководитель: Шишов Д. В. Адрес: г. Отрадный, ул. Советская, д. 24 а.

19. Патриотический клуб «Витязи», г. Сызрань Самарской обл. Адрес: г. Сызрань, ул. Школьная, д. 6 .

20. НМОУДО ДЮВСШ «Отчизна», г. Новокуйбышевск Самарской обл. Руководитель: Мишин В. П. Адрес: г. Новокуйбышевск, ул. Горького, д. 15.

21. Подростковый клуб «Гренада», г. Похвистнево Самарской обл. Руководитель: Патапов Ю. Б. Адрес: г. Похвистнево, ул. Лермонтова, д. 2 а.

22. Клуб «Русь», г. Похвистнево Самарской обл. Руководитель: Константинов В. А. Адрес: г. Похвистнево, ул. Гагарина, д. 31.

23. Оборонно-спортивно-технический клуб «Поиск», Самарская обл. Руководитель: Исаков Н. А. Адрес: г. Похвистнево, В-1, д. 26.

24. Кадетский корпус МОУ СОШ № 3, г. Чапаевск Самарской обл. Руководитель: Люлин В. Д. Адрес: г. Чапаевск, ул. Ярославская, д. 7.

25. Военно-патриотический клуб «Русич», с. Дубовый Умёт Самарской обл. Руководитель: Авербач С. А. Адрес: с. Дубовый Умёт.

26. Военно-спортивный клуб «Кандагар», г. Самара. Руководитель: Артёмов Н. В. Адрес: г. Самара, Аэропорт-2.

27. Военно-патриотический клуб «Легион», п. Самарский Самарской обл. Руководитель: Парахин А. В. Адрес: п. Самарский, Октябрьская ср. школа.

28. Военно-патриотический клуб «Ракета», с. Калинка Самарской обл. Руководитель: Мамченко В. И. Адрес: с. Калинка, Первомайская ср. школа.

29. МДЮУ «Ирис»: ВСК «Вихрь», п. Новосемейкино Самарской обл. Руководитель: Асылгареев Т. Я. Адрес: п. Новосемейкино, ул. Мира, д. 8.

30. Военно-патриотический клуб «Сокол», с. Красный Яр Самарской обл. Руководитель: Ваганов В. А. Адрес: с. Красный Яр, ул. Комсомольская, д. 14.

31. Военно-спортивный клуб «Витязь», с. Екатериновка Самарской обл. Руководитель: Палазич Ю. В.

32. Военно-спортивный клуб «Голубые береты», Челно-Вершины Самарской обл. Руководитель: Банщиков А. В. Адрес: с. Челно-Вершины.

33. Клуб моряков, военно-спортивный клуб, с. Старое Тебенькино Самарской обл. Руководитель: Вырмаскин П. А. Адрес: с. Старое Тебенькино.

Пензенская область

1. Пензенская региональная общественная организация «Патриотическое воспитание детей и молодёжи», г. Пенза. Руководитель: Ермолаев Александр Алексеевич.

2. Клуб юных моряков, г. Пенза. Руководитель: Ситников Андрей Эдуардович. Адрес: 440600, г. Пенза, ул. Набережная р. Пенза, д. 13 а.

3. Лётно-техническая школа, г. Сердобск Пензенской обл. Руководитель: Носик Сергей Николаевич. Адрес: Пензенская обл., г. Сердобск, ул. Горького, д. 251, кв. 2.

4. ВПК «Гвардия», г. Пенза. Руководитель: Старшев Вячеслав Львович, Адрес 440018, г. Пенза, ул. Бекешская, д. 14.

5. Отделение морского многоборья, г. Пенза.Руководитель: Фёдоров Виктор Иванович. Адрес: г. Пенза, ул. Герцена, д. 37.

6. МПК «Братишка», г. Пенза. Руководитель: Махоти Александр Александрович. Адрес: г. Пенза, ул. Глазунова, д. 1, кв. 226.

Мордовия

1. «Пересвет», г. Ковылкино, Мордовия. Руководитель: Горбачёв Сергей Петрович. Тел.: (3453) 2-88-88. Адрес: Мордовия, г. Ковылкино, ул. Фролова, д. 7, кв. 45, Горбачёву Сергею Петровичу.

Татария

1. Военно-патриотический казачий кадетский клуб «Чекан», г. Елабуга. Руководитель: Шабанов Анатолий Александрович. Профиль: казачья и общевойсковая подготовка. Тел.: 3-98-43, 3-23-96. Сайт: http://www.chekan.rustrana.ru. Адрес: 423630, Татарстан, г. Елабуга, ул. Строителей, д. 10, кв. 8.

2. Военно-патриотический клуб «Следопыт», г. Набережные Челны. Руководитель: Сергеев Сергей Валерьевич. Тел.: (8552) 72-94-62 после 21.00. Эл. почта: vpksledopyt@mail.ru. Адрес: 423825; г. Набережные Челны, ул. Ш. Усманова, д. 50/01, кв. 64.

3. Военно-патриотический клуб «Патриот», г. Набережные Челны. Тел.: 38-20-06. Адрес: Татария, г. Набережные Челны, Новый город, б-р Солнечный, ДЮЦ.

Чувашия

1. Республиканский центр героико-патриотического воспитания «Отечество», г. Новочебоксарск. Руководитель: Сеичихин Владимир Алексеевич. Профиль: общевойсковая

подготовка. Тел.: 72-10-77. Эл. почта: ntpb@list.ru. Адрес: 429955, г. Новочебоксарск, пр-д Ельникова, д. 6 а.

Кировская область

1. Школа православного воинства во имя свт. Николая, Нолинский р-н. Руководитель: свящ. Николай Маргалов. Тел.: (3368) 5-31-41, (912) 727-68-75. Адрес: 613445, Кировская обл., Нолинский р-н, пос. Аргуль, ул. Пушкинская, д. 2.

2. «Русский стиль» им. св. Александра Невского, пос. Кильмезь. Руководитель: Попов Александр Георгиевич. Адрес: 613570, Кировская обл., пос. Кильмезь, ул. Советская, д. 15, Троицкая церковь, Попову Александру Георгиевичу.

3. Военно-спортивный патриотический клуб «Эдельвейс», г. Вятские Поляны Кировской области. Тел.: (3334) 6-07-15, (3334) 6-15-64, факс: (3334) 6-16-67. Эл. почта: adelveis@yandex.ru Сайт: http://adelveis-club.narod.ru. Адрес: 612960, Кировская обл., г. Вятские Поляны, ул. Урицкого, д. 20 а.

4. «Вятское общество друзей флота», г. Киров.Тел.: (8332) 69-47-92. Сайт: http://volga.ngo.ru. Адрес: 610004, г. Киров, Набережная Грина, д. 3, каб. 23.

5. Спортивно технический клуб «Вертикаль», г. Киров. Тел.: (8332) 62-77-58. Эл. почта: vertikal@ezmail.ru. Сайт: http:// volga.ngo.ru. Адрес: 610000, г. Киров, ул. Дрелевского, д. 18, оф. 22.

Нижегородская область

1. «Русские витязи», г. Кстов Нижегородской обл. Тел.: (3145) 2-24-48, 2-00-91. Сайт: http://volga.ngo.ru. Адрес: 607662, Нижегородская обл., г. Кстов, ул. Чванова, МОЛ СОШ № 6.

2. «Россияне», п.г.т. Большое Нижегородской обл. Тел.: Директор: Гусев Юрий Николаевич (8267) 5-15-70, секретарь: Ратанова Ольга Евгеньевна (8267) 5-16-51. Эл. почта: bm-school@riarod.ru. Сайт: http://bnvschool.narod.ru. Адрес: 606360, Нижегородская обл., п.г.т. Большое Мурашкино, ул. Школьная, д. 20.

3. Нижегородская областная военно-патриотическая общественная организация «Граница», г. Нижний Новгород. Тел.: (8312) 30-54-51, 34-30-38, пейджер: 30-30-00, аб. 75-64-40. Сайт: http://volga.ngo.ru. Адрес: 603000, г. Н. Новгород, ул. Б. Покровская, д. 48.

4. Ассоциация ролевых игр и исторической реконструкции Древней Руси, г. Саров Нижегородской обл.

5. ВПК «Витязь», г. Саров Нижегородской обл. Тел.: 7-78-89. Адрес: Нижегородская обл., г. Саров, ул. Куйбышева, д. 25.

6. Военно-патриотический клуб «Гром», г. Саров Нижегородской обл. Тел.: 5-21-66, 5-21-66, 6-41-30, (3131) 7-47-81. Адрес: Нижегородская обл., г. Саров, клуб «Орлёнок», ул. 8 марта, д. 5, кв. 6.

7. ГС РОСТО г. Сарова, г. Саров Нижегородской обл. Тел.: 4-13-59. Адрес: Нижегородская обл., г. Саров, ул. Солнечная, д. 7.

8. Общественное военно-патриотическое объединение воспитанников школы-интерната № 1 «Юнармеец», г. Саров Нижегородской обл. Тел.: 5-48-66. Адрес: Нижегородская обл., г. Саров, ул. Зернова, д. 2 а.

Саратовская область

1. Военно-патриотический клуб «Хранитель», г. Саратов. Руководитель: Шувалкин Павел Валерьевич. Профиль: рукопашный бой. Тел.: (8452) 59-15-04, 51-40-46, (906) 315-04-02. Эл. почта: hranitel@renet.ru. Сайт: http://hranitel.renet.ru. Адрес: г. Саратов, ул. Вольская, д. 77 (УФСБ России по Саратовской области). Для клуба «Хранитель»: г. Саратов, ул. Аткарская, д. 42/54, кв. 153.

Удмуртия

1. Военно-патриотический клуб «Юнармеец», д. В. Ошворы. Руководитель: Широбоков В. Г. Адрес: д. Б. Ошворы, ул. Тихий ключ.

2. Детский морской центр «Дельфин», г. Ижевск. Руководитель: Парфёнов П. А. Адрес: 426052, г. Ижевск, ул. Джамбула, д. 68.

3. Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования детей с применением воздушных судов авиации общего назначения «Полёт», г. Ижевск. Руководитель: Гатаулин Р. М. Адрес: 426052, г. Ижевск, ул. 1-я Тверская, д. 56.

4. Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования детей «Детский юношеский центр «Граница», г. Ижевск. Руководитель: Медведев А. П. Адрес: 426041, г. Ижевск, ул. Пермская, д. 20.

5. Военно-патриотический клуб «Патриот», г. Ижевск. Руководитель: Докучаев В. А. Тел.: (3412) 24-01-18. Сайт: http://udmurtskaya-respublika.net.ru. Адрес: г. Ижевск, ул. 9 января, д. 163.

6. Военно-патриотический клуб «Сапсан», г. Ижевск. Руководитель: Мартынов А. Г. Адрес: 425075, г. Ижевск, ул. Союзная, д. 153.

7. Клуб «Патриот» МОУДОД «Пульс», г. Ижевск. Руководитель: Пирогова Е. А. Адрес: 426060, г, Ижевск, ул. 9 января, д. 163.

8. Военно-патриотический клуб «Ратник». Руководитель: Фёдоров П. А.

9. Военно-спортивный клуб «Рекрут», г. Ижевск. Руководитель: Ипатов Д. В. Тел.: (3412) 21-54-66. Сайт: http://18rus.com.ru. Адрес: 426053, г. Ижевск, ул. Ворошилова, д. 68.

10. Муниципальное учреждение образования «Центр дополнительного образования для детей», г. Ижевск. Руководитель: Коробейникова Л. М. Адрес: 426063, г. Ижевск, ул. К. Либкнехта, д. 53.

11. Муниципальное учреждение образования «Детский морской центр «Бриз», г. Ижевск. Руководитель: Чукавин Г. П. Адрес: 426004, г. Ижевск, ул. Коммунаров, д. 192.

12. ВПК «Пограничник». Руководитель: Гирбасов С. П.

4. Военно-патриотические молодёжные клубы Урала

Пермский край

1. ВПК «Витязь», г. Добрянка, Пермский край.Руководитель: Пьянкова Марина Владимировна. Тел.: (34265) 2-58-28, (34265) 2-58-28. Адрес: 618740, Пермский край, г. Добрянка, ул. К. Маркса, д. 16.

Курганская область

1. «Республика», с. Боровское Китайского р-на Курганской обл. Адрес: Курганская обл., Катайский р-н, с. Боровское, Боровская ср. школа.

2. «Патриот», с. Шутиха Катайского р-на Курганской обл. Адрес: Курганская обл., Катайский р-н, с. Шутиха, ср. школа.

3. «Республика», с. Шутино Катайского р-на Курганской обл. Адрес: Курганская обл., Катайский р-н, с. Шутино, ср. школа.

4. «Афган», г. Катайск Курганской обл. Адрес: Курганская обл., г. Катайск, ул. Ленина, д. 210.

5. Школа выживания «Тропа», г. Курган. Тел.: 2-21-83. Адрес: г. Курган, ул. Гоголя, д. 54.

6. «Школа безопасности», г. Курган. Тел.: 3-07-14. Адрес: г. Курган, ул. Химмашевская, д. 13.

7. Военно-спортивный клуб «Стрелец», г. Курган. Тел.: (3522) 61-01-80. Сайт: http://www.a45.ru. Адрес: 640000, г. Курган, ул. Трактовая, д. 1 б, в/ч 10184.

8. «Высота», Варгашинский р-н.

9. «Юный патриот», Каргопольский р-н.

Екатеринбургская область

1. Военно-спортивный клуб «Росич», г. Красноуфимск Свердловской обл. Тел.: (34394) 2-48-09. Адрес: 623300, Свердловская обл., г. Красноуфимск, ул. Первомайская, д. 1, Приданниковская ср. школа.

2. Региональная общественная организация «Уральский детско-юношеский центр «Патриот». Руководитель: Сараев

Юрий Геннадьевич. Тел.: (3432) 25-05-71, дом. тел.: 60-97-06. Адрес: г. Екатеринбург, ул. Бисертская, д. 23, кв. 50.

3. Региональная молодёжная общественная организация «Областной центр гражданско-патриотического воспитания молодёжи «Уральская гвардия». Руководитель: Данильчук Виктор Леонидович. Тел.: (3432) 59-82-88. Адрес: г. Екатеринбург, ул. Краснофлотцев, д. 7.

Башкирия

1. Православный военно-патриотический клуб «Александр Невский», г. Уфа. Сайт: http://vpk.orthodoxy.ru.

2. Военно-патриотический поисковый клуб «Вауровец», г. Давлеканово. Руководитель: Шафигуллина Р. Ю. Адрес: 453400, г. Давлеканово, ул. Ворошилова, д. 17.

3. Военно-патриотический клуб «Гефест», г. Кумертау. Руководитель: Лапшин А. В. Адрес: 453300, г. Кумертау, ул. Гафури, д. 9.

4. Военно-патриотический клуб «Батан-Отечество», г. Кумертау. Руководитель: Исмагилов С. Г. Адрес: 453250, г. Салават, ул. Ленина, д. 2.

5. Военно-патриотический клуб «Беркут», г. Учалы. Руководитель: Ямалетдинов И. М. Адрес: 453700, г. Учалы, ул. Ахметгалина, д. 2.

6. Военно-патриотический клуб «Кадет», г. Уфа. Руководитель: Стрелец А. А. Адрес: 450000, г. Уфа, ул. Социалистическая, д. 3.

7. Военно-патриотический клуб «Голубые молнии», г. Уфа. Руководитель: Юртов С. А. Адрес: 450076, г. Уфа, ул. Чернышевского, д. 25, кв. 1.

8. Военно-патриотический клуб «Братишка», г. Уфа. Руководитель: Скоробогатова М. М. Адрес: г. Уфа, ул. Шафиева, д. 12, кв. 2.

9. Военно-патриотический спортивный клуб «Беркут», г. Баймак. Руководитель: Хамитов Х. Х. Адрес: 453650, г. Баймак, пр. С. Юлаева, д. 19.

10. Муниципальное учреждение военно-патриотическое объединение «Отечество», г. Стерлиматак. Руководитель: Ярмухаметова А. С. Адрес: 453120, г. Стерлиматак, пр. Октября, д. 32.

11. Военно-патриотический клуб морских пехотинцев «Витязь-юниор», г. Уфа. Профиль: морская пехота.

12. Центр допризывной подготовки молодёжи комитета

по молодёжной политике администрации г. Уфы.

13. Подростковый клуб «Росстань» Советского р-на г. Уфы.

Оренбургская область

1. Православный патриотический спортивный клуб им. Александра Невского, с. Беляевка Оренбургской обл.

5. Военно-патриотические молодёжные клубы Сибири

Алтайский край

1. Военно-патриотический клуб «Память», г. Барнаул.

2. Военно-спортивный клуб «Легион», г. Барнаул. Руководитель: Сергей Дударев. Тел,: (3852) 44-33-52, дом. тел.: 51-16-98, помощник председателя: Татьяна Барыбина: дом. тел.: 30-70-84. Сайт: http://infohome.alt.ru. Адрес: г. Барнаул, ул. Гущина, д. 179.

3. Военно-спортивный клуб «Алькор», г. Барнаул. Тел.: 38-75-51. Адрес: г. Барнаул, ул. Шукшина, д. 27 (в здании учебного комплекса «Сигма»).

Новосибирская область

1. Новосибирская региональная общественная организация «Лад», Патриотическое объединение «Сибирская застава». Руководитель: Каримов Андрей Владимирович. Профиль: казачий, летние и зимние лагеря, этнопедагогика. Тел.: (383) 348-42-85. Новосибирск: (905) 951-90-12. Петербург: (960) 230-96-41. Каримов Андрей Романович: дом. тел.: 48-53-55. Черанёв Владислав Семёнович: (913) 919-20-33. Эл. почта: lad-nsk@ngs.ru. Сайт: http://www.ladsistema.ru. Адрес: 630501, Новосибирская обл., пос. Краснообск, д. 71; г. Новосибирск, 630007, ул. Серебренниковская, д. 2/1, кв. 39, Черанёв Владислав Семёнович.

2. «Русский щит», г. Новосибирск. Руководитель: Семёнов Дмитрий Николаевич. Тел.: (3832) 62-64-47, факс: 62-13-00, пейджер: 080, абонент «Русский щит». Эл. почта: ru-shield@online.nsk.ru. Адрес: 630008, г. Новосибирск, ул. Грибоедова, д. 123, кв. 10, Семёнову Д. Н.

3. «Сибирский казак», г. Новосибирск. Тел.: (905) 954-18-34.

4. «Шквал», г. Новосибирск. Тел.: 48-07-27.

5. НВПО «МГИВ», г. Новосибирск. Руководитель: Некрасов А. М. Тел.: (3832) 90-90-83. Адрес: г. Новосибирск, ул. Красногорская, д. 54.

6. Городской клуб юных речников, г. Новосибирск.

Руководитель: Пилюгина Т. М. Тел.: (3832) 79-07-90. Адрес: г, Новосибирск, ул. Коммунистическая, д. 113.

7. Клуб юных моряков «Каравелла», г. Новосибирск. Руководитель: Москалено А. А. Тел.: (3832) 76-01-77. Адрес: г. Новосибирск, ул. Б. Хмельницкого, д. 26/1.

8. Клуб юных моряков «Норд-Ост», г. Новосибирск. Руководитель: Одинцов А. С. Тел.: (3832) 36-01-70. Адрес: г. Новосибирск, ул. ген. Иванова, д. 55.

9. Клуб юных моряков «Норд-Ост», г. Новосибирск. Руководитель: Судьяров Ю. М. Тел.: (3832) 66-53-37. Адрес: г. Новосибирск, ул. Зыряновская, д. 119, кв. 1.

10. Клуб юных моряков «Корсар», г. Новосибирск. Руководитель: Пузынин А. Г. Адрес: г. Новосибирск, ул. В. Терешковой, д. 18.

11. Клуб юных моряков «Алый парус», г. Новосибирск. Руководитель: Димова О. К. Адрес: г. Новосибирск, ул. Жемчужная, д. 2.

12. ВС школа «Союз», г. Новосибирск. Руководитель: Черных Д. В. Тел.: (3832) 77-31-76, 77-15-71. Адрес: 630015, г. Новосибирск, ул. Гоголя, д. 228.

13. Военно-патриотический клуб «Комбат», г. Новосибирск. Руководитель: Кузнецов П. Н. Тел.: (3832) 17-91-32. Адрес: г. Новосибирск, ул. Кирова, д. 44/1.

14. Военно-патриотический клуб «Осназ», г. Новосибирск. Руководитель: Савелко Ю. В.

15. Военно-патриотический клуб «Витязь», г. Новосибирск. Руководитель: Бродников В. В. Тел.: (3832) 11-53-64. Адрес: г. Новосибирск, ул. Димитрова, д. 6.

16. Центр ВП воспитания «Сигнал», г. Новосибирск. Руководитель: Ряузов Д. Ю. Тел.: (3832) 29-55-71.

17. Военно-патриотический клуб «Сила», г. Новосибирск. Руководитель: Муханова Л. Н. Тел.: (3832) 61-09-59. Адрес: г. Новосибирск, ул. Толбухина, д. 4.

18. Военно-патриотический клуб «Океан», г. Новосибирск. Руководитель: Сворог И. В. Тел.: (3832) 54-44-71. Адрес: г. Новосибирск, ул. Немировича-Данченко, д. 133/1.

19. Военно-патриотический клуб «Крыло», г. Новосибирск. Руководитель: Лазарева Э. А. Тел.: (3832) 53-61-43. Адрес: г. Новосибирск, ул. Станционная, д. 8.

20. Военно-патриотический клуб «Память», г. Новосибирск. Руководитель: Вознюк В. И. Тел.: (3832) 38-22-52. Адрес: г. Новосибирск, ул. Эйхе, д. 27.

21. Клуб юных моряков «Дельфин», г. Новосибирск. Руководитель: Семёнов В. И. Тел.: (3832) 45-15-61. Адрес: г.

Новосибирск, ул. Барьерная, д. 8.

22. Военно-патриотический центр «Пост № 1», г. Новосибирск. Руководитель: Горячкин Д. В. Тел.: (3832) 55-13-07. Адрес: г. Новосибирск, ул. Пархоменко, д. 8.

23. Клуб юных морских пехотинцев «Меридиана», пос. Пашино Новосибирской обл. Адрес: Новосибирская обл., пос. Пашино, ср. школа № 34.

24. Государственное образовательное учреждение дополнительного образования «Городской центр детского творчества, отдел по делам молодёжи», г. Бердск Новосибирской обл. Руководитель: Зверев С. И. Адрес: 633010, Новосибирская обл., г. Бердск, ул. К. Маркса, д. 29.

25. Юнармейский батальон Филипповской ср. шк., с. Филиппово Новосибирской обл. Руководитель: Воюш В. А. Тел.: (259) 4-84-93. Адрес: 633264, Новосибирская обл., с. Филиппово, ул. Советская.

26. Военно-патриотический клуб «Ягуар», р.п. Ордынское Новосибирской обл. Руководитель: Заболотнев Д. Ю. Тел.: (259) 2-16-63. Эл. почта: dos*er84@mail*.ru. Адрес: 633261, Новосибирская обл., р.п. Ордынское, ул. Октябрьская, д. 6.

27. Патриотический клуб «Факел». Руководитель: Ультибаев И. Т. Тел.: (260) 2-15-32. Адрес: Новосибирская обл., Северный р-н, с. Северный, ул. Ленина, д. 28.

28. Военно-спортивный клуб им. С. Романова, р.п. Сузун Новосибирской обл. Руководитель: Манукян В. И. Тел.: (246) 2-30-40. Адрес: 633623, Новосибирская обл., р.п. Сузун, ул. Свердлова, д. 21.

29. Военно-патриотическое объединение «Патриот», г. Татарск Новосибирской обл. Руководитель: Стрельников В. В. Тел.: (264) 2-08-30. Адрес: Новосибирская обл., г. Татарск, ул. Ленина, д. 33.

30. Военно-спортивный клуб «Альтаир», с. Убинское Новосибирской обл. Руководитель: Пажога Л. И. Тел.: (266) 2-16-00. Адрес: 632520, Новосибирская обл., с. Убинское, Дом детского творчества.

31. Военно-патриотический клуб «Танкист», п. Маяк Новосибирской обл. Руководитель: Алексеев А. Н. Тел.: (243) 5-12-85. Адрес: 633226, Новосибирская обл., п. Маяк, ул. Центральная, д. 17.

32. Военно-патриотический клуб «Орлята», Искитимский р-н Новосибирской обл. Руководитель: Васильев В. Н. Тел.: (243) 6-41-33. Адрес: 633217, Новосибирская обл., Искитимский р-н, с. Старый Истим, ул. Сибирская, д. 48.

33. Военно-патриотический клуб «Барракуда»,

Новосибирская обл. Руководитель: Разинков А. Н. Тел.: (255) 3-22-21, 5-18-94. Адрес: Новосибирская обл., г. Карасук, ул. Тургенева, д. 16.

34. Военно-патриотический клуб «Легион», пос. Коченево Новосибирской обл. Руководитель: Козлов В. Г. Тел.: (251) 2-33-66. Адрес: Новосибирская обл., раб. пос. Коченево, ул. Октябрьская, д. 43.

35. Военно-патриотический клуб «Юный спасатель», п. Тамара Новосибирской обл. Руководитель: Прусанов Ю. П. Тел.: (248) 4-11-29. Адрес: 633136, Новосибирская обл., п. Тамара, ул. Обская.

36. Центр детского и юношеского творчества Советского р-на «Святогор», г. Новосибирск. Тел.: (3832) 30-01-88. Эл. почта: center28@yandex.ru. Адрес: 630090, Новосибирск, Академическая, д. 28.

37. МУДО Центр культурного и военно-патриотического воспитания «Чайка», г. Новосибирск. Адрес: 630090, г. Новосибирск, ул. Шукшина, д. 20.

38. Клуб юных морских пехотинцев «Легион», с. Коченево Новосибирской обл. Руководитель: Козлов В. Г. Тел.: (3832) 90-90-83.

Тюменская область

1. 6-й отряд Ермака Тимофеевича «Эспада» (НОРД «Русь»), г. Тюмень. Руководитель: Александр Ким. Тел.: (3452) 39-09-45. Адрес: г. Тюмень, ул. 50 лет Октября, д. 84/2.

2. Военно-патриотический клуб «Град», г. Тюмень. Тел.: (3452) 32-88-09. Сайт: http://www.nashgorod.ru. Адрес: г. Тюмень, ул. Ставропольская, д. 11 а.

Ханты-Мансийский округ

1. Пожарно-технический лицей при УГПС Главного управления по делам ГО и ЧС, г. Сургут, Ханты-Мансийский округ. Профиль: подготовка курсантов к пожарно-технической деятельности. Тел.: (3462) 51-84-30, 51-84-20.

2. Центр военной допризывной подготовки ЦДО УО, г. Нягань, Ханты-Мансийский округ.Адрес: Ханты-Мансийский АО, г. Нягань, в/г СМУ-61.

3. Военно-патриотический клуб, г. Радужный, Ханты-Мансийский округ. Адрес: Ханты-Мансийский АО, г. Радужный,

2 мкр., ср. школа № 2.

4. МОУ ЦСП «Сибирский легион», г. Сургут, Ханты-Мансийский округ. Профиль: координация и развитие военно-прикладных и технических видов спорта. Организация и проведение тренингов, семинаров, конференций, учебно-тренинговых сборов по военно-прикладным и техническим видам спорта, военно-спортивных лагерей для допризывной молодёжи, спартакиад по военно-прикладным видам спорта, военно-спортивных игр, пейнтбольных игр, подготовки по прыжкам с парашютом, активных видов отдыха, соревнований по школе безопасности. Тел.: (34622) 51-52-43, 51-52-42. Адрес: Ханты-Мансийский АО, г. Сургут, ул. Рабочая, д. 49.

5. 00 «Поиск», г. Сургут, Ханты-Мансийский округ. Адрес: Ханты-Мансийский АО, г. Сургут, ул. Островского, д. 14, кв. 56.

6. Кадетский корпус, г. Сургут, Ханты-Мансийский округ. Адрес: Ханты-Мансийский АО, г. Сургут, ул. Энергетиков, д. 48, школа № 8.

7. ВПО «Беркут», г. Сургут, Ханты-Мансийский округ. Адрес: Ханты-Мансийский АО, г. Сургут, школа N° 7.

8. ВПО «Честь имею», г. Сургут, Ханты-Мансийский округ. Адрес: Ханты-Мансийский АО, г. Сургут, школа Юности 1.

9. ВПСК «Богатырь», г. Мегион, Ханты-Мансийский округ. Адрес: Ханты-Мансийский АО, г. Мегион, ул. Садовая, д. 27, д/с «Журавушка».

10. ВПК «Поворот», г. Мегион, Ханты-Мансийский округ. Адрес: Ханты-Мансийский АО, г. Мегион, ул. Заречная, д. 14.

11. Государственное учреждение Ханты-Мансийского автономного округа Югры Центр «Альтернатива» в ведении Комитета по молодёжной политике округа, Ханты-Мансийский округ. Профиль: 1. Организация и проведение окружных мероприятий по программам гражданского и военно-патриотического воспитания; проведение окружных военно-спортивных игр: «Зарница», «Орлёнок», «Щит» (для детей, подростков и молодёжи округа от 14 до 30 лет); организация учебно-методических семинаров и курсов для руководителей и инструкторов учреждений патриотической направленности; окружные конкурсы и фестивали военно-патриотической песни; организация ежегодного смотра-конкурса на лучшее учреждение патриотической направленности и лучший кадетский класс; организация конкурса вариативных программ Комитета по молодёжной политике по направлениям деятельности центра. 2. Организация свободного времени детей, подростков и молодёжи. Социально-клубная работа в округе с элементами работы дворовых площадок. 3. Организация летнего отдыха. Разработка

программ, подбор и обучение кадров, реализующих окружные программы летнего отдыха военно-спортивной направленности. Тел.: (34671) 5-64-28. Эл. почта: alter-hmao@mail.ru.

12. Парашютный клуб, г. Мегион, Ханты-Мансийский округ. Адрес: Ханты-Мансийский АО, г. Мегион, вертолётная площадка, ул. Ленина, д. 7.

13. Окружной Совет РОСТО, в ведении КМП, г. Ханты-Мансийск, Ханты-Мансийский округ. Тел.: (34671) 2-84-36.

14. Сургутский городской совет РОСТО, г. Сургут, Ханты-Мансийский округ. Тел.: (34622) 31-12-15.

15. ВПК «Витязь», г. Пыть-Ях, Ханты-Мансийский округ. Профиль: 1. Комплексная подготовка к службе в рядах Российской армии. 2. Организация и проведение соревнований, чемпионатов, фестивалей по военно-прикладным и техническим видам спорта, по восточным единоборствам; военно-спортивных лагерей для допризывной молодёжи; летних оздоровительных лагерей. 3. Развитие активных видов отдыха: горнолыжный спорт; парусная школа; спортивно-технические секции; радиодело; картинг; мотокросс; техническое конструирование. Тел.: (34614) 6-25-66.

16. Центр «Росич», г. Радужный, Ханты-Мансийский округ. Профиль: 1. Комплексная подготовка к службе в рядах Российской армии. 2. Рукопашный бой. 3. Организация тактических игр с применением пейнтбола. Тел.: (34668) 3-96-48, 3-80-82.

17. МУ Городской молодёжный центр туризма, патриот. воспитания и технического творчества «Альянс», г. Радужный, Ханты-Мансийский округ. Профиль: туризм, военно-прикладное и военно-спортивное направление. Тел.: (34668) 3-40-48, факс: 3-96-48.

18. МУ ДОД Районный детско-юношеский центр «Кросс» при управлении образования администрации Нефтеюганском р-на, Ханты-Мансийский округ. Профиль: 1. Подготовка молодёжи допризывного возраста к военной службе. 2. Подготовка и переподготовка специалистов и инструкторов по военно-прикладным видам спорта. 3. Создание и развитие сети клубов военно-патриотической направленности. Тел.: (34612) 1-19-20.

19. ВПК «Возрождение» при Управлении по вопросам культуры и молодёжной политики администрации г. Когалым, г. Когалым, Ханты-Мансийский округ. Тел.: (34667) 4-18-19.

20. Центр «Ориентир» при Комитете по делам молодёжи администрации Кондинского р-на, Ханты-Мансийский округ.

Профиль: комплексная подготовка к службе в рядах Российской армии, основные направления деятельности РОСТО. Тел.: (34677) 3-48-23.

21. Сургутская районная организация РОСТО, г. Сургут, Ханты-Мансийский округ. Профиль: военно-прикладные и технические виды спорта. Тел.: (3462) 26-71-29, 26-70-41.

22. ВПК «Соболь» при МУ ГПВМ «Резерв», п. Фёдоровский Сургутского р-на, Ханты-Мансийский округ. Профиль: комплексная подготовка к службе в рядах Российской армии. Тел.: (3462) 42-43-28.

23. МУ ГПВМ «Резерв», п. Фёдоровский Сургутского р-на, Ханты-Мансийский округ. Профиль: военно-спортивное, туристическое, поисковое направление. Тел.: (3462) 73-02-06, факс: 42-43-28.

24. ВПК «Юность России» при Отделе по молодёжной политике, Сургутский р-н, Ханты-Мансийский округ. Профиль: комплексная подготовка к службе в рядах Российской армии. Тел.: (3462) 35-47-93.

25. МУ «Центр дополнительного образования для детей «Патриот», г. Лангепас, Ханты-Мансийский округ. Тел.: (34669) 2-77-29, 5-08-81.

26. **Городская ОО Поисковый клуб «Обелиск», Ханты-Мансийский округ.** Профиль: поисковая деятельность по местам захоронений погибших солдат в годы ВОВ. Тел.: 2-77-29, дом. тел.: 2-70-80.

27. Парашютно-спортивный клуб «Буревестник», Ханты-Мансийский округ. Профиль: профильная подготовка по авиационным видам спорта, допризывная подготовка. Тел.: 2-77-29.

28. Спортивный клуб «Снайпер», Ханты-Мансийский округ. Профиль: военно-патриотическое, спортивно-техническое направление. Тел.: 2-77-29.

29. Клуб «Поиск», Ханты-Мансийский округ.Профиль: военно-патриотическое направление. Тел.: 2-04-32 (приёмная школы).

30. Подростковый клуб «Авиатор» при КМП, г. Ханты-Мансийск, Ханты-Мансийский округ. Профиль: моделирование авиационной и военной техники, прыжки с парашютом, страйк-бол. Тел.: (271) 3-48-82.

31. ВПК «Лесные ястребы» при КДМФКиС, Белоярский р-н, Ханты-Мансийский округ. Профиль: военно-патриотическое направление. Тел.: (34670) 4-84-19, 4-86-24.

32. Автономная некоммерческая организация Спортклуб «Рукопашник», г. Нижневартовск, Ханты-Мансийский округ.

Профиль: военно-спортивное направление. Тел.: (3466) 14-54-91 (педколледж), дом. тел.: 12-20-25, Самохина.

33. МУП АЦ «Крылья Самотлора», г. Нижневартовск, Ханты-Мансийский округ. Профиль: 1. Профильная подготовка несовершеннолетних и молодёжи по авиационным видам спорта в сочетании с оздоровительным отдыхом (прыжки с парашютом, авиамодельная, дельталётная и авиационная). 2. Закрепление знаний, навыков и умений по общевойсковой подготовке, по действиям в чрезвычайных ситуациях. 3. Адаптация к проживанию в нестандартных полевых условиях. 4. Организованный досуг юных авиаторов. Тел.: (3466) 14-80-53, 12-54-33.

34. Городская организация РОСТО, г. Нижневартовск, Ханты-Мансийский округ. Профиль: спортивно-технические виды спорта. Тел.: (3466) 22-99-69, 22-05-79.

35. Казачье общество станица «Нижневартовская». Профиль: военно-патриотическое, спортивно-техническое направление. Тел.: (3466) 12-95-80.

36. ВПК «Десантник», П. Новоаганск Нижневартовского р-на, Ханты-Мансийский округ. Профиль: военно-патриотическое направление. Тел.: (3466) 4-08-10.

37. МОУ ДОД Центр внешкольной работы «Нектор-М», г. Урай, Ханты-Мансийский округ.Профиль: военно-патриотическое и спортивно-техническое направление. Тел.: (34676) 3-02-09.

38. Военно-поисковый клуб «Долг», г. Нефтеюганск, Ханты-Мансийский округ. Профиль: поисковое направление. Тел.: (34612) 3-41-84, дом. тел.: 7-27-81.

39. Поисковая группа «Искатель» СОШ № 4, г. Нефтеюганск, Ханты-Мансийский округ. Профиль: поисковое направление. Тел.: (34612) 2-15-43.

40. Музей им. А. Н. Кузнецова СОШ № 3, г. Нефтеюганск, Ханты-Мансийский округ. Профиль: патриотическое направление. Тел.: (34612) 2-16-69.

41. Авиационно-технический спортивный клуб, г. Нефтеюганск, Ханты-Мансийский округ. Профиль: авиационно-спортивные виды спорта. Тел.: (212) 2-94-09.

42. ОО районное военно-спортивное детско-юношеское объединение «Юная гвардия». Октябрьский р-н, Ханты-Мансийский округ. Профиль: военно-спортивное направление. Тел.: (34678) 2-03-79, факс: 2-03-81.

43. Городская общественная организация РОСТО, г. Мегион, Ханты-Мансийский округ. Профиль: военно-прикладные и технические виды спорта. Тел.: (34663) 5-81-06,

факс: 3-33-31.

44. Городская организация РОСТО, г. Нягань, Ханты-Мансийский округ. Профиль: военно-прикладные и технические виды спорта. Тел.: (34672) 5-48-44, факс: 3-36-31.

45. МУ дополнительного образования детей Центр «Патриот», г. Нягань, Ханты-Мансийский округ. Профиль: спортивное ориентирование, военно-патриотическое, туристическое направление. Тел.: (34672) 6-20-62.

46. ОО участников боевых действий на территории Чеченской республики «Поворот», г. Мегион, Ханты-Мансийский округ. Профиль: военно-спортивное направление. Тел.: (34663) 3-44-39.

47. Центр допризывной подготовки молодёжи «Форпост» им. майора Достовалова, г. Мегион, Ханты-Мансийский округ. Профиль: военно-прикладные и технические виды спорта. Тел.: (34663) 2-02-40.

48. Центр спортивно-технической и военно-патриотической работы, г. Ханты-Мансийск, Ханты-Мансийский округ. Профиль: военно-прикладные и технические виды спорта.

Красноярский край

1. Военно-спортивный клуб «Барс», г. Канск. Сайт: http:// msp.edinros.ru.

2. ГУ «Туринский спортивно-оздоровительный комплекс» (ТСОК), п. Тура, Красноярский край, Эвенкийский АО. Руководитель: Проскурин С. Д. Адрес: 648000, Красноярский край, п. Тура, ул. Советская, д. 10.

3. ГУ «Байкитский спортивно-оздоровительный комплекс» (БСОК), п. Байкит, Красноярский край, Эвенкийский АО. Руководитель: Ершова Н. М. Адрес: 648360, Красноярский край, п. Байкит, ул. Увачана, д. 10.

4. Ванаварский спортивно-оздоровительный комплекс (ВСОК), п. Ванавара, Красноярский край, Эвенкийский АО. Руководитель: Анкудинов Е. И. Адрес: 648490, п. Ванавара, ул. Шишкова, д. 11.

Якутия

1. Военно-патриотический клуб «Вал», г. Якутск. Эл. почта: pakim@land.ru. Сайт: http:// school.ykt.ru.

Томская область

1. Военно-спортивный клуб «Долг», г. Северск. Тел.: (38242) 2-01-96. Эл. почта: dolg@mail2000.ru. Сайт: http:// www.ssti.ru. Адрес: 636070, Томская обл., г. Северск, ул. Строителей, д. 19 а.

Ямало-Ненецкий округ

1. Военно-патриотический клуб «Ямальские барсы», г. Губкинский, Ямало-Ненецкий АО. Сайт: http: //yesnet.purpe.ru.

6. Военно-патриотические молодёжные клубы Дальнего Востока

Приморский край

1. Военно-патриотический клуб «Русский витязь», г. Артём. Эл. почта: rusvit@mail.ru. Сайт: http://www.rus-vit.chat.ru. Адрес: 692760, Приморский край, г. Артём-10, а/я № 21, АГДМОУ.

2. «Юный патриот Родины», г. Владивосток. Руководитель: Киселёва Галина Викторовна. Тел.: (4232) 25-68-59, 25-68-39. Сайт: http://vdvkids.narod.ru. Адрес: 690091, г. Владивосток, Океанский пр-т, д. 43, Дворец пионеров (ЦДЮТ).

Сахалин и Курилы

1. «Братство Александра Невского», г. Южно-Сахалинск. Руководитель: свящ. Виктор Горбач. Эл. почта: eparhi*asakh@mail*.ru. Сайт: http://www.sakhalin.orthodoxy.ru. Адрес: 693023, Сахалинская обл., г. Южно-Сахалинск, а/я 82, Горбач Виктору Викторовичу.

Камчатка

1. Православный военно-патриотический клуб «Русские витязи», г. Петропавловск-Камчатский.Руководитель: свящ. Алексий Алатов. Тел.: (914) 786-03-33, (4152) 41-02-89. Адрес: Петропавловск-Камчатский, ул. Владивостокская, д. 18, храм свт. Николая Чудотворца.

Хабаровский край

1. «Шторм» (морская пехота), г. Комсомольск-на-Амуре. Руководитель: Лотарёв Игорь Евгеньевич. Эл. почта: jeksys@pisem.net. Адрес: 681018, г. Комсомольск-на-Амуре, ул. Калинина, д. 6, ДЮЦ «Дземги».

Магаданская область

1. МООО «Магаданская областная федерация рукопашного боя», г. Магадан. Руководитель: Белянский Л. И. Тел.: (41322) 2-48-08, 25-42-60, 7-21-91. Адрес: 685000, г. Магадан, ул. Портовая, д. 8, офис 420.

2. Комиссия Магаданского областного совета ветеранов войны и труда по нравственному и военно-патриотическому воспитанию молодёжи, г. Магадан.Руководитель: Егоров Ю. Д. Тел.: (41322) 2-23-41. Адрес: 685000, г. Магадан, ул. Пушкина, д. 8.

3. Магаданское региональное отделение Общероссийской общественной организации РОСТО, г. Магадан. Руководитель: Дажук Ю. Б. Тел.: (41322) 5-52-77. Адрес: 685024, г. Магадан, ул. Потапова, д. 5, к. 1.

4. МДОУ «Магаданский авиационно-спортивный центр», г. Магадан. Руководитель: Герасимов Н. В. Тел.: (41322) 9-30-54. Адрес: 685918, г. Магадан, пос. Сокол, ул. Королёва, д. 4.

5. Кадетские классы гимназии № 13, г. Магадан. Руководитель: Алексеенко В. И. Тел.: (41322) 3-05-05. Адрес: 685000, г. Магадан, ул. Полярная, д. 13.

6. Магаданская областная общественная организация «Молодёжное патриотическое объединение «Подвиг», г. Магадан. Руководитель: Акользин В. С. Тел.: (41322) 2-19-67. Адрес: 685000, г. Магадан, ул. Набережная реки Магаданки, д. 3.

Чукотский автономный округ

1. Военно-патриотический клуб «Гвардия», г. Анадырь.

7. Военно-патриотические молодёжные клубы Северного Кавказа

Ростовская область

1. Военно-патриотический клуб «Рысь». Эл. почта: lynxclub@mail.ru. Сайт: http://lynx-club.boom.ru.

2. Военно-патриотический клуб «Беркут», г. Волгодонск Ростовской обл. Тел.: (292) 5-45-26. Сайт: http:// www.informdon.ru.

3. «Гардемарины», г. Ростов-на-Дону. Профиль: морской. Тел.: (6332) 57-72-14. Эл. почта: vladol@aaanet.ru. Адрес: г. Ростов-на-Дону, речное училище.

4. Дружина во имя св. царевича Алексия, г. Азов. Тел.: (918) 398-29-11, (910) 381-85-20. Эл. почта: drugin*aalik@list*.ru. Адрес: Ростовская обл., г. Азов, ул. Кирова, д. 7, Гордиков Вячеслав.

3. Кадетский класс ст. Кундрученской, Ростовская обл.

4. «Пересвет», г. Таганрог Ростовской обл. Руководитель: свящ. Тимофей Фетисов. Моб. тел.: (928) 980-70-04, тел. штаба: (6344) 4-47-29. Эл. почта: timofet@itt.net.ru.

Краснодарский край

1. Краснодарская краевая детскаяобщественнаяорганизация «Детское военно-патриотическоеобъединение «Разведчик»,г. Краснодар. Руководитель: Кибенко Н. Н. Тел.: (8612) 32-09-01. Адрес: г. Краснодар, ул. Симферопольская, д. 6/1.

2. Военно-спортивный клуб памяти АлександраБерлизова, г. Краснодар. Руководитель: Котко В. Е. Тел.: (8612) 33-74-67, 27-02-51. Адрес: 350011, г. Краснодар, ул. Дмитровка, д. 14, кв. 3; 350001, г. Краснодар, ул. Воронежская, д. 62, 3-й подъезд.

3. МУ «Учебный центр допризывнойподготовкимолодёжи», г. Темрюк Краснодарского края.Руководитель: Хоменко Н. Н. Тел.: (6148) 4-22-36. Адрес: г. Темрюк, ул. Урицкого, д. 44.

4. Детский морской центр г. Краснодара. Руководитель: Бурмагин О. Д. Тел.: (8612) 37-05-03.

5. Сочинская городская общественнаямолодёжнаявоенно-патриотическая организация «Десантник». Тел.: (8622) 65-35-94. Эл. почта: sgomvpo@yandex.ru. Сайт: http:// desantniksochi. narod.ru. Адрес: Краснодарский край, 354067, г. Сочи, ул. Ялтинская, д. 12/2.

6. Военно-патриотический клуб, г. Армавир. Эл. почта: vedavpk@bk.ru.

Ставропольский край

1. «Русские витязи», г. Ставрополь. Руководитель: Михаил Юрьевич Ратничкин. Тел.: (8652) 94-22-16. Эл. почта: studio@stav.ru; vl@nc26.ru. Сайт: http://www.patriot.nc26.ru.

Дагестан

1. ВПК допризывной молодёжи школ г. Махачкалы «Тебе доверяет Родина», г. Махачкала, Дагестан. Руководитель: Заландский А. В. Тел.: (8722) 67-82-14. Адрес: 367000, г. Махачкала, ул. Дзержинского, д. 21 а.

Кабардино-Балкария

1. Движение юных патриотов Кабардино-Балкарскойреспублики, г. Нальчик. Руководитель: Михайлов В. Е. Тел.: (662) 95-33-48, факс: 40-63-63. Адрес: г. Нальчик, ул. Кабардинская, д. 142.

Калмыкия

1. Военно-патриотическое объединение «Факел», Черноземельский р-н, Калмыкия. Руководитель: Нидеев Руслан Алексеевич. Адрес: Калмыкия, Черноземельский р-н, п. Нарын-Худук.

8. Военно-патриотические молодёжные клубы Украины

г. Киев

1. Детский православно-патриотический центр «Держава», г. Киев. Руководитель: Селиванов Алексей Сергеевич. Профиль: казачья подготовка, краеведенье. Тел.: (044) 457-54-26. Эл. почта: guardia@front.ru; kazak@bigmir.net. Сайт: http:// svk.rustrana.ru. Адрес: 03056, г. Киев, ул. Дашавская, д. 20, кв. 34.

2. Военно-спортивный клуб «Гроза», г. Киев.Тел.: (38067) 402-25-32. Эл. почта: admin@desant.com.ua. Сайт: http:// groza.desant.com.ua. Адрес: г. Киев, ул. Красноармейская, д. 48, офис 1.

3. Спортивный военно-патриотический клуб«Школа мужества», г. Киев. Тел.: (044) 412-83-15. Эл. почта: schkola-m@ukr.net. Сайт: http://top100.kiev.ua. Адрес: г. Киев, ул. героев Днепра, д. 14.

Донецкая область

1. Спортивно-патриотический клуб «Витязь» (Русская община г. Славянск), г. Славянск. Руководитель: Анатолий Вячеславович Старостин. Эл. почта: slavruss@yahoo.com.

9. Военно-патриотические молодёжные клубы Белоруссии

Минская область

1. Православное Братство в честь вмч. Георгия Победоносца, г. Минск. Эл. почта: agio*sgeorgi*@*mail*.by. Сайт: http://bratstvo-minsk.narod.ru.

Могилёвская область

1. Православный патриотический клуб «Пересвет», г.Могилёв. Тел.: (8-10-375-222) 2508-10. Адрес: г. Могилёв, пер. Брюсова, д. 4, Свято-Крестовоздвиженская Борнисо-Глебская церковь.

Витебская область

1. Военно-патриотический клуб МЦ «Наследник», г.Витебск. Тел.: (810-375-212) 36-52-42, 36-60-13, (810-375-29) 517-37-27, 718-99-28. Эл. почта: nasledie@bk.ru; gamle*tv*@*mail*.ru. Сайт: http://vgobratstvo.narod.ru. Адрес: 210026, г. Витебск, ул. Коммунистическая, д. 27/1.

2. Военно-патриотический клуб «Поиск», г.Витебск. Сайт: http://www.pobeda.vitebsk.net. Адрес: 210026, г. Витебск, ул. Коммунистическая, д. 27/1.

notes

Примечания

1

Публикуется по материалам доклада, прочитанного на XIV Рождественских образовательных чтениях (январь 2006 г.). Автор – Марина Николаевна Миронова – кандидат психологических наук, зав. кафедрой Калужского областного института повышения квалификации работников образования, преподаватель психологии Калужской духовной семинарии.

2

Константин Вячеславович Зорин – старший преподаватель кафедры педагогики и психология МГМСУ, бакалавр религиоведения, медицинский психолог, врач-терапевт.

3

Крупное американское издательство – прим. пер.

4

Знаменитый режиссёр фильма – авт.

5

Артём Валерьевич Ермаков – кандидат исторических наук, заместитель главного редактора молодёжного православного журнала «Наследник».